

Ára: 150 Ft

GURU

4

A szórakoztató informatikai magazin

C-64, AMIGA, ATARI, IBM PC

ECTS
Falcon 3.0
Red Zone
Darklands

EGS-110/24
Turbo Text



The Prince of Persia

A Guru legyen veletek !

C-64

Intro

Most kezdhethetnénk azzal, hogy már megint itt egy szám Mivel ez kezd természetessé válni, ezért most ki is hagyjuk az önnön megjelenésünk felett érzett örömet. Azt viszont jelzem, hogy mi nem mutatunk semmilyen hasonlatosságot az ALIEN 3 főhősnőjével - Ő ugyanis minden ellenkező híreszteléssel szemben a harmadik résszel befejezte földi pályafutását.

Ezúton is köszönjük a segítő levelek özönét. Amelyek egy része számunkban is érezteti hatását. Hogy milben?

Elsőként abban, hogy az újság gazdagodott egy C-64 rovattal, amely ha sikert arat, előldézheti még azt is, hogy megnöveljük a LAP oldalszámát; nehogy valaki azt vágja a fejünkhöz, hogy az ő kedvenc gépétől kanyarítottuk le ezt a helyet. Megvalósítottuk a gépfüggő értékelést, ha ezzel kapcsolatban valakinek pozitív vagy negatív észrevétele akadna, nyugodtan írja meg.

A lapunkat továbbra is az olvasóink véleménye szerint állítjuk össze, így ha 643 levelet kapunk Macintosh tulajdonosoktól, akkor szívesen látjuk őket is a hasábjainkon. Kaptunk olyan véleményt is, hogy kicsit kevés az információtartalmunk, ezzel vitatkoznék. Ugyanis lapunkban lassan be kell kapcsolni a memóriabővítést, mert annyira nem férünk el benne.

Külön üdvözlöm az előfizetőink lelkes tömegét, akik annyira bíznak munkánkban, hogy több hónapra előre reményeket fűznek rendszeres megjelenésünkhöz. Csak biztatni tudom őket, mi igyekszünk nem csalódást okozni.

A jelen számunkban egy kicsit terjedelmesebben sikeredett az angol E.C.T.S. kiállításról a beszámolóink, de reméljük a sok információ között mindenki talál majd érdekeset. Kiállításokról továbbra is közlünk majd beszámolókat és riportokat.

Végül, de nem utolsó sorban, a Nyeremény akciónkról! Nem csalás, nem ámtítás, a karácsonyi soknevű számítógépes rendezvényen a teljes évet előfizetők között rengeteg nyeremény talál gazdára. Nézzük mit is nyerhetsz: Amiga 500+, eredeti játékprogramok, GURU pólok, plakátok és egyéb apróságok. A tavalyi karácsonyi ajándékozási szokásunkat idén is szeretnénk megtartani, így teljes évre előfizető olvasóink nem mennek majd haza GURU ajándék nélkül a karácsonyi rendezvényről, mely ismét a Csokonai Művelődési Ház rendezésében kerül sorra a Műszaki Egyetemen.

GURU Team



Best: Csak a legjobbaknak jár ez dicsőség. 85-100%-os játékok kapják meg ezt a pecsétet.



Cool: Határozottan kellemes program. 60-85%



O.K. - Még ezzel is eljártsgattunk. 40-60%-ig terjed ez az értékelés.



Oh, No..- Ha lehet ne emlíekztess rá. Ez nem a Lemmings reklám, hanem egy hajmeresztő program.



Error: - Háromgombra itélvel Software Failure, Guru meditation, Software Error, Aa-aargh !!!

Tartalomjegyzék



F15 III

Újdonságok

ECTS	4	Amiga 4000 előzetes	42
Lemezújságokról	55	Komoly hírek	44



Falcon 3.0

Játék teszt

Roger Rabbit	8	Darklands	20
Rome AD 92	10	Dark Sun	22
Red Zone	11	Falcon 3.0 (1. rész)	23
Sportjátékok	12	Viking	27
Police Quest 3	13	Basket Playoff	29
Lure of the Tempress	17	F/14 Tomcat (1. rész)	31
B-17 Flying Fortress	18		



Graphic Workshop

Programozás

Grafikus utilityk (1. rész)	39	AMOS	53
Rendszerbarát	41	TurboText	57

Atari

Atari rovat	49
-------------	----



Imagine sorozat

Grafika

GVP EGS-110/24	45	Ray-Tracing	59
----------------	----	-------------	----



Új demókról

Állandó rovatok

Kaland	33	Magyar játék	48
Apróhirdetés	36	Hardver	56
Levelezés	37	AREXX sorozat	58
Assembly programozás	38	Külvilág	62
Demologia	46	Toplista	64

A GURU Postacíme: 1399 Bp. Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán

Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, Turcsán Tamás Péter • Laptervező grafikus: Marinov Gábor

Megjelenik havonta, ára 150 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, a 7D Bt., Acomp Kft., Hatcent Kft. (Atari márkabolt), Novotrade 2C, Mikro C Bt., Szűcs Szoftver, valamint más szaküzletekben

Előfizetési díj: 3 szám: 450 Ft, 6 szám: 900 Ft, 12 szám: 1800 Ft.

Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es alapú DTP rendszerén készül Pagestream tördelőprogram segítségével.

Terjeszti a Magyar Posta, ISSN 1216-2353



Athenaeum Nyomda 920866 • Felelős vezető: Vida József igazgató

Exkluzív és forró híreket közlünk Londonból, a European Computer Trade Show-ról, ami az ősz legnagyobb számítógépes kiállítása volt. A cégek a karácsonyi termékeiket itt mutatták be először az újságíróknak és a nagyközönségnek. Az ECTS-en csináltam exkluzív riportot Bret Berryvel, az SSI producerével, amit a 22. oldalon olvashattok. A szenzációs híreink öt oldalt foglalnak el az újságból, s így az újdonságok rovat gerincét képezik. Ezúton szeretnénk köszönetet mondani a külföldi cégeknek, akik megkülönböztetett figyelmet fordítottak egy kelet-európai újságra és sok hasznos információval, anyaggal segítettek munkánkat. A show tanulsága az, hogy a PC és Sega-Megadrive ill. Nintendo fejlesztések száma növekvő tendenciát mutat, míg Amigára egyre kevesebb szoftver jelenik meg a közeljövőben. C-64-el már csak egy-két cég foglalkozik, az Ocean, U.S.Gold (Kixx), Thalamus Europe, Code Masters és a Zeppelin Games. A többi cég már nem fejleszt ki új játékokat a "jó öregre". ECTS jövő tavasszal lesz, április 4-6-ig, ismét a Blenheim Online szervezésében. Meg kell említeni a show szponzorait is, az ELSPA-t, a CTW-t, illetve a támogatóit, a Toy-Trader-t, Electrical&Radio Trading-et és a Video Home Entertainment-et.

21-st Century Entertainment

A Pinball Dreams beváltotta a hozzá fűzött reményeket. 35-40.000 példányt adtak el csak az Amigás verzióból, ami hatalmas siker manapság. Így bejelentették a Shown a PC-s és az Atari ST verzió fejlesztését. A Pinball Dreams egy az egyben az Amigás extrákat és flipperasztalokat jelenti. Nyolc játékos lehetőség, 16 színű grafika mind a két verzió esetében, 50 képkocka másodpercenkénti sebesség, kimondható top lista.

A játékot a Spidersoft konvertálja, mivel a Digital Illusions a Pinball Fantasies c. programot fejlesztte. Ez a flipperjáték is 4 asztalból áll, több flipperkar is van, nagyobb, részletesen asztal, több hangeffekt és zene! Az asztalok: Partyland (hullámvadás), Billion Dollar Game Show (vetélkedő), Speed Devils (Autóversenyzős), Stones & Bones (Szellemvadászat). A játék októberben lesz kész.

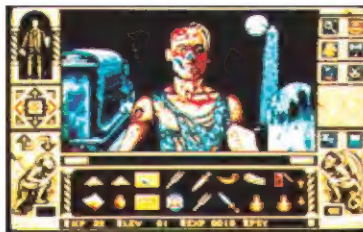
Accolade

Gondolom sok embernek ha azt mondom, Accolade, az Elvira sorozat jut az eszébe.



Horrorsoft következő játéka a Waxworks, ismét csak a megszokott recept szerint. Alan Welsman arra a kérdésemre, hogy lesz-e még

Elvira, a következőt válaszolta: "Nem tervezzük több Elvira részt. Habár ahol a halottak is feltámadnak, ott minden megtörténhet..." Főhősünknek az ikertestvérét, Alexet kell meg-



találnia egy hatalmas házban, ahol minden ajtó más és más idődimenzióra nyílik. A ház lakói a WAXWORKS horror-lények. Megküzdehetünk Hasfelmetsző Jack-el, idegen lényekkel, zombikkal és ördögimádó egyiptomi papokkal. A testvéred egy módon szabadulhat ki, ha feloldod a házat az ősi cigány átok alól. De lesz-e elég bátorságod hozzá?

-Több mint 100 óra tiszta játékidő.

-Beépített segítő tippkönyv.

-Több mint 100 ellenségtípus...

A híres Spellcasting sorozat folytatódik minden PC-s kalandjátékos örömeire! Spellcasting 301- Spring Break novemberben jelenik meg! A Leather Goddess of Phobos készítője, Steve Meretzky új fejezetet nyit Ernie Eaglebeak életében.

Blue Byte

A kiállításon bejelentette, hogy Amigára nem fejleszt több játékot, ezután PC és Sega gépekre ír majd játékokat. Az év végéig azért még megjelenik egy Amigás játékuk, amelyben a Mega lo Mania legjobb ötleteit ötvözik középkori légkörbe. A Battle Isle 2 csak PC-re készül el? (sajnos).

Cocktail Vision

A francia cég első játéka a Gobliins, hatalmas siker volt. Ez nem meglepő, hiszen ilyen jó animációval nem nagyon találkozhattunk az Amigán vagy a PC-n. Minden jobb játéknak van



folytatása, s így a Gobliins is folytatódik! Gobliins 2- The Prince Buffoon. Itt két goblinocskát kell irányítanunk, FINGUS-t a komoly,

optimista goblint és WINKLE-t a humoristát. Bizonyos szituációkban egyszerre kell cselekedniük, megnehezítve ezzel a játékosok dolgát. A két goblint küldetése: kiszabadítani a király fiát a Démonkirály fogságából. (Novemberi megjelenés: AMIGA/PC/ST.)

A shown az egyik leglátványosabb játék, kétértelmű kívül az INCA volt. Csodálatos intro vezet be ezt a gyönyörű játékot. Az intro alatt ősi inka nyelven kommentálják a történeteket, de szerencsére feliratozva van, mintha egy film lenne. A film a legjobb szó erre a fantasztikus játékra. A képek nagy többsége digitalizálva, vagy megfestve ill. ray-tracelve lett. Animációk tömege, eredeti Inca jelmezek, indián szereplők, digitalizált beszéd, csodálatos zene, amit eredetileg egy filmhez írtak...

A Bargon Attack egy Sierra-Lucasfilm típusú kalandjáték. A Bargonok el akarják foglalni a Földet, de egyelőre még kevesen vannak a bolygón, s így a főhadiszállásukat Párizsban rendezik be. Azoknak, akik rájönnek a kiletükre, halálra. Te is egy vagy ezek közül, de mivel inkább a Föld megmentését választod, mint a halált, rajtad áll a Föld jövője.

PC/AMIGA/ST-október.

Codemasters

C-64-Amiga-ST: Robin Hood-Legend Quest. Ez is csak egy aranyos ügyességi-logikai játék. Steg, a csiga, akivel bionikus lábakat vehetünk fel, s így mi lehetünk az első gyalog-csigák az univerzumban! Ezután már csak a háti lökhajtásos turbina hiányzik, hogy repülhess! Spellbound Dizzy több mint 100 képernyővel! Flatalabbaknak ajánljuk a Bubble Dizzyt és a Captain Dynamót.

Core Design

Jó hír a C-64-eseknek! Chuck Rock a TE gépeden is!!! A szöröslábú kővér ősember a dinoszauruszok réme.

A Jaguar XT-220 szuper autóversenyzős játék októberben megjelenik ST-re is!

Doodlebug. Cartoonia békéjét egy gonosz lény kavarja fel. Nem Shynak hívják, de majdnem olyan gonosz. Most éppen a király lányát rabolta el. Egy bogárnak kell kiszabadítania, akinek a király egy varázscseruzát ajándékozott. Amit lerajzol vele, valósággá válik. Ez is a platform/arcade kategóriába sorolható játék. AMIGA/ST

Curse of Enchantia. PC/AMIGA verzióban jelenik meg a CORE első kalandjátéka. A shown kipróbáltuk a játékot, és Amigán is nagyon szép grafikája van. Hagyományos játék jó ötletekkel.

Darkmere egy kalandjáték, Cadaver stílusú grafikával. Amiga/ST/PC verzió várható.

Digital Integration

Tornado: az eddigi legszebb és leggyorsabb repülősimulátor amit láttam. A Tornadokat berepülő pilóták és a D.I. szakemberei együttműködésük eredményeképpen született meg "a" repülősimulátor. A másodpilótát a számítógé-

ped helyettesíti. Repülhetsz egyedül, vagy akár kötelékben is, egy vagy több küldetés-sorozatot.

Domark

3D Construction Kit - 2. Sokan, a szerzők is Virtual Reality-nek fordítják azt a játéktípust, amit a Freescape valósított meg először. 3D környezetet tervezhetsz, majd "belesétálhatsz" a frissen kreált 3D világodban és úgy viselkedhetsz benne, mintha TE is ott lennél. A kész tervezőrendszerhez egy video-oktatófilmet is mellékeltek, s így könnyebb lesz elsajátítani az új rendszer használatát.

International Rugby Challenge egy taktikai akció rögbi, a Rugby World Cup folytatása, új opciókkal. (PC/AMIGA/ST)

Harrier Assault AV-8B. A MIG-29 szerzőinek új játéka, amiben az amerikai tengerészgyalogosok VSTOL repülőgépet kell majd harcba vezetnünk. Viszont nemcsak pilótaként, hanem parancsnokként is ki kell próbálnunk a stratégiai érzékünket.

A Rampart egy középkori területfoglalás játék, ahol a lényeg a várépítés és az ágyúk elhelyezése a falakon. A vár megtervezése a játékos feladata, ahogyan a falak karbantartása is. A fejlődés egy nagyon fontos tényező, a 16 bites gépeken három játékos is játszhatja majd egyszerre.

ELITE

Joe&Mac Caveman Ninja- megjelenik novemberben ST/Amiga/PC-re. Egy remekvívi ötletes másképlős/akció játékról van szó, amely hódító körúttját pénzbedobós automataként kezdte. Már volt szerencsém játszani az Amigás és az eredeti pénzbedobós játékkal is. A két verzió között csak minimális eltéréseket tapasztaltam pl. az automata verzióban több extrát lehetett felvenni, viszont az Amigás változat még fejlesztés alatt van...

Electronic Arts

A kiállításon a cég egy ECA hátizsákkal (Press pack=Back pack?) és bemutató videokazettával ajándékozta meg az újságírókat. Nem csoda, hisz a cég most ünnepli öt éves fennállását. Gratulálunk!!!

Car And Driver a világ egyik legnagyobb autós magazinja, és nemsokára a számítógépünkre is felinstallálhatunk egy hasonló névvel rendelkező autóversenyző-programot. A két név hasonlósága nem véletlen. Az ECA szerződést kötött a magazinnal, hogy segítsenek

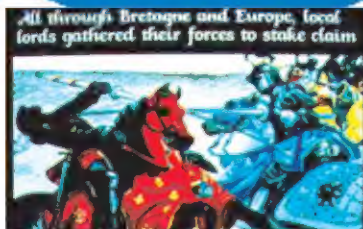


kifejlesztetni egy realiztikus autó-szimulátort. 10 auto és 10 pálya teszi hosszú életűvé ezt a programot, olyan kocsikat vezethetünk, mint: Chevrolet Corvette ZR1, Ferrari F40, Eagle Talon, Toyota MR2, Porsche 959, Shelby Cobra, Ferrari 1957 TestaRossa, Lotus Espirit Turbo, Mercedes C11 IMSA (prototípus) és Lamborghini Countach. Ha mindez nem elég, akkor azt is elárulhatjuk, hogy Amerika leghíresebb útvonalai is be lesznek programozva. Az útvonaladatokat összevetették a U.S. Geological Service adataival, hogy még realiztikusabb szimulátor készülhessen. A játéknak 3D árnyékolt poligongrafikája lesz. A játék novemberre készül el PC-re.

The Lost Files Of Sherlock Holmes: The Case Of The Serrated Scalpel. A játék nem eredeti Sherlock Holmes történeten alapul, hanem Sir Arthur Conan Doyle stílusában megír új rejtélyt állunk szemben. Újfajta grafikai kalandjáték szerkesztő készült játékhoz. Több mint ötven helyszín ahol nyomozhatsz, és Dr. Watson is mindig kéznél van, aki feljegyzéseket készít a párbeszédekről. Minden karakternek van személyisége, sőt a legtöbbben alibivel is rendelkezik!

A Desert Strike egy akciójáték, amelyben egy AH-64 Apache helikoptert kell vezérelnünk. A játékot egy érdekes izometrikus látószögből játszhatjuk végig. 27 küldetést kell véghezvinnünk, hogy megdöntsük Kilbaba tábornok egyeduralmát. Road Rush is egy Mega Drive játék, amelyet átkonvertáltak Amigára. Motorverseny az utakon, ahol a rendőrök nem nézik jó szemmel a gyorsajtást... 14 motoros akadályozhat minket minden pályán az időben célhoz érésben. Velük szemben az udvariaskodás nem növeli a pontszámunkat, de ellenben egy-egy rugás vagy ütés hatásos meggyőző erőnek számít abban, hogy leszállítsuk ellenfeleinket a motorjukról.

Castles II: Egy királyi játék az év végére! Középkori világba csöppenünk, ahol armánykodás, cselszöves és erő a három fő motíváció. Bretagne királya Charles, trónörökös nélkül



hal meg. Kítör az általános viszálykodás a nemeselek között, de Te is igényt tartasz a koronára. Eleinte a kis területet kell megvédened. Már nemcsak a várat építheted meg, hanem bárók várait ostromolhatod, politikai szövetséget köthetsz egyesekkel, kémkedhetsz, szabotálhatsz, toborozhatsz, adót szedhetsz, bányászthatsz, kereskedhetsz, fegyvereket fejleszthetsz stb. Év végén jelenik meg a PC verzió.

Buzz Aldrin Space Race 1957- 1977 ig kíséri végig vagy az U.S. vagy a U.S.S.R. űrfejllesztési programokat. Teljesen a játékos kezében van a kutatás, fejlesztés, építés valamint az 50 küldetés teljesítése. Digitalizált fényképek, 70 animált kilövés, landolás szekvencia! Ismét egy jónak ígérkező játék a Star Trek gyártótól.

Entertainment International (Empire)

A közeljövőben megjelenő programjai: Millenium 2.2 (PC VGA-s grafika), Wrath of Demon (C-64), International Sports Challenge (C-64), Guy Spy (ST), Eye of Storm (PC,



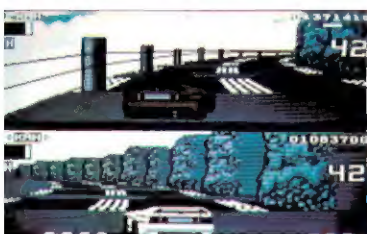
Amiga, ST), Pacific Islands mission disk (PC, Amiga, ST), Twilight 2000 (Amiga, ST), Magic Boy (PC, Amiga, ST). A távoli jövőben (jövő év márciusa?) jelenik meg a Cyber Space. Ez a szerepjáték több mint négy millió ember közkedveltségét élvezi. Az ötlet William Gibson Neuromancer-én vagy Walter John Williams "Hardwired" c. könyvének alapul. A játék 2090-ben játszódik San Franciscóban, ahol a Megacorporation összeomlásának lehetünk tanúi. Karaktergeneráláskor cybernetikus kiegészítőket, computer beültetéseket is generálhatunk karakterünknek. Gyors 3D bitmap grafika! Utazás, harc, kémkedés a CyberSpace elektronikus világában!

Grandslam

Nick Faldo's Championship Golf jelenik meg a közeljövőben a Grandslam kiadásában IBM PC, ST, Amiga és C-64-es gépekre. Gyors vektorgrafika, új szupergyors grafikai rendszer mutatkozik be a programmal, a Reality 3 Graphics System. Két teljes pálya (2*18 lyuk). Nyolc játékos játszhatja, amelyből bármelyik lehet computer is, mind különböző intelligenciával de két ember modemen keresztül is játszhatja. Évszakok és időjárás viszonyok is változhatnak. Kezddőknek teljes segítségi rendszer Faldo díjnyertes oktatófilmje alapján. Myra a Legenda lesz az első olyan PC-s játék, amelynek ronda a grafikája, de a legélvezetesebb akció/logikai játék amit ezen a gépen idáig láttam. A játéknak én inkább a Boulder Dash Extra Super ++ nevet adtam volna, de akkor mindenki a kis űrlényt hiányolná a játékból, akit a Boulder Dash-okból jól megismertünk. Itt a nyulak nemzetét kell megmentenünk a hősök hős nyulával, Myrával. A gonosz emberi képződmények az összes káposztát maguk akarják megenni, és így felhalmozták a föld összes termését egy nagy barlangrendszerben. A barlangrendszerbe örökre állítottak, és gonosz nyúlgyilkoló gépezeteket is üzembe helyeztek. De ez nem rettentheti vissza a korántsem nyúl-szívú Myra-t!!!

Gremlin Graphics

A shown a Gremlin több játékát is kiállította: Lotus III-at, a Daemonsgate-et és a Zoolt. Aprópó a Zool-al találkoztam a kiállításon és tényleg olyan randa amilyennek lerajzolták. Ekkora fejfel nem értem, hogy lehet valakiből sztár ??? Szeptemberben a Plan 9 ST verziója, a Zool és a Lotus III jön ki. Több Lotus című



autóversenyes játékot nem adnak ki, ugyanis a beépített pályatervezővel akár egy új Lotus-t is kreálhatunk magunk. A Lotus III-ban lesz Lotus 1+ Lotus 2+ 5 új pályafajta + új kocsik + pályatervező + új grafikák, zene +64 pálya összesen 13 szinten! A DAEMONSGATE 1 Dorovan's Key programot részletesebben megtekintettük Shy-al lévén, hogy a kaland/szerepjátékok mindig is izgatták a fantáziánkat. A Gremlin ez



zel a játékaival sem fog kudarcot vallani. 18 hónapja fejlesztik. Nyolc főből állhat csapatunk, mindegyiknek külön skilljei, azaz ügyességi fokozatai vannak. Egy magas skillel rendelkező karakter a társát taníthatja is! 120.000 szó lett a játékba programozva, ebből 70.000 a beszélgetéseknél használatos. 11 város, sok falu, hajók, telepörtök teszik változatossá ezt a világot, ahol a lényeg a háttértörténet kiderítésén van. Gustavus kapitányt irányítjuk, a Tormish-i helyőrség parancsnokát. Onnan kezdjük a kalandunkat, amikor a városunk már két hete ostrom alatt van a démonhordák miatt. A célok megszabadítani a várost, zsoldosokkal kiosonni és megtalálni egy öreg Elsopean-it, aki segíteni tud. A játék Hestor világában játszódik és ehhez a világhoz mitológiát, teljes szociális rétegződést, felépítést, realisztikus ekológiai rendszert és logikus földrajzi helyeket kreáltak. Karácsonyra már kapható lesz az Amiga, ST, PC verzió. Októberben lesz kapható a Space

Crusade PC és a Space Crusade Amiga+ST expansion kit. A HeroQuest 2 novemberben jelenik meg. Karácsonyra egy extra autóversenyes proggy-t jelentet meg a Gremlin, a Nigel Mansell's World Championship-et.

Infogrames.

Akik kalandjátékokkal foglalkoznak, azoknak nem lehet ismeretlen a Drakkhen. A formabontó játék stílusában készült az Eternam, de ez tízszer nagyobb területen játszódik. Ígéretek szerint film minőségű lesz a játék, több ezer szörnyvel (csak PC). Az Alone in the Dark H.P. Lovecraft novellája alapján íródott. A történetben egy kísértetlakta házban kell nyomoznunk, ahol az éj leszálltával démoni erők szabadulnak el. Minden teljesen animált 3D környezet-



ben játszódik. Az animációkat real-timeban számolja a gép (min. 386-os konfiguráció szükséges). Stunt Island a Disney Software legújabb fejlesztése. A játékban lehetőség van saját kaszkadőrmutatványok megtervezésére, játszására és lefilmezésére majd akár a film vágására is. A mutatványokat repülőgéppel kell



végrehajtani. Különböző eszközök állnak rendelkezésre a film elkészítéséhez és a környezetet is te kreáld. Hangeffekteket, zenét is keverhetünk a kész film alá Amiga és PC verzió készül a Disney software jóvoltából.

Konami

'92 október/novemberében jön ki annak a szoftvernek a második része, amely akár évekig is odaragasztotta a játékosokat a képernyők elé. Igen, igen, lassacskán elkészül az Elite 2 is. Nem lehet túl sokat tudni a játékról, de lehet majd városok, hegyek között repülni, sőt még 20 mérföld hosszú hajókat is irányíthatunk! Több mint 100 naprendszer, valós asztrológiai adatok alapján. Novemberre Amigára, ST-re és PC-re is kapható lesz a játék. Batman Returns PC-n, Amigán, ST-n, és C-64-en. Szerencsére csak februárban, de a PC-seket hamarabb büntetik.

Krisalis

Graham Tylors Soccer Challenge egy football-szimulátor a PC-sek örömeire. Egy focime-

nedzser teljes karrierjét futhatod be, több mint 200 csapattal, a csapatok minden egyes focistájának pedig 10 speciális tulajdonsága van, amelyek befolyásolják őket a játékban. Így minden játékos egyedi, - összesen 3000 játékos - kimeríthetetlen variációkat kínál. A meccseket végignézheted és ahogy nő a játékosok életkora, csökkennek a tulajdonságai is. Ezeken kívül nagyon sok extrával rendelkezik a program, ami messzemenően kiemeli az átlagprogramok sorából. Egy másik nagy PC-s örület lesz a Laser Squad! Az átirat 256 színű VGA-s gyönyörű, gyors. 5 pálya (The Assassins, Moonbase Assault, Rescue From The Mines, The Cyber Hordes, Paradise Valley), 7 nehézségi fokozattal. Két játékos üzemmód, animációs betétekkel. Garantáltan színvonalas lesz ez a szuper játék. A Shadowlands készítőitől élvezhetjük a Shadowlands című űrbéli programot, amely ugyanazzal a Super Photoscape eljárással készült, mint az elődje. A játék is alig különbözik a Shadowlandstól. A grafika és a környezet megváltozott. (Amiga/ST/PC)

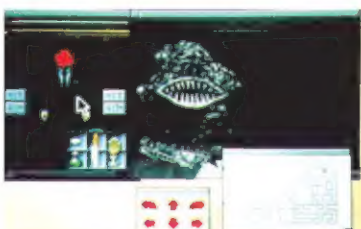
Microprose

'92-ben ünnepli a 10. születésnapját, ennek örömeire csúcs programokkal lepi meg év végére a PC tulajdonosokat. Lássuk csak a listát: Szeptember: Gunship 2000 Mission disk, Mantis, David Leadbetter's Golf, Falcon 3.0 Mission Disk, A.T.A.C., Ancient Art of War in the Skies, F-15 III, Rex Nebular, Harrier Jump Jet. Október: Challenge of the Five Realms, Worldtris, Task Force 1942. November: Grand Prix PC, The Legacy. December: Fields of Glory, Chess, Gunship 2000 Amiga. Az összes nagyobb nevű repülőszimulátort amit idáig felsoroltunk, '93 tavaszán az Amiga tulajdonosok is élvezhetik. Ugyancsak jövő év tavaszára jelenik meg a Plates Gold PC-re. Rex Nebular And The Cosmic Gender Bender a címe az első Sierra-stílusú Microprose kalandjátéknak. Gyönyörű 256 színű képek, sok animáció, digi-



talizált beszéd. A tárgyakat mind-mind megtekintheted ray-tracing forgó üzemmódban! D.L.'s Golf- minden lövést 6 kameraállásból tekinthetünk meg. Beállíthatjuk a labdát tartó "szög" magasságát, ugyan úgy mint a lábak állását. Amiga, PC, ST.

A The Legacy egy egyedülálló szerepjáték, ahol egy emberrel (ezért egyedülálló) kell át-



venned az örökségedet - egy óriási villát. Magnetic Scrolls és a Microprose közös vállalkozása, 3D-s ray-tracelt szörnyek. A játék szép volt (a kiállításon játszottunk a majdnem kész verzióval). Jó ötletnek tartom, hogy a Magnetic Scrollstól megszokott kis "ablakokkal" tudunk manipulálni a képernyőn. PC-re novemberben, Amiga

Man... kkal... Gon... den... élőlé... beri... teste... em... ber... írlé... nyek... jesí... tene... Az Amiga verzió jövőre lesz kész. A.T.A.C. egy repülősimulátor stratégiai elemekkel. A.T.A.C. a célok nem az értelmetlen öldöklés, hanem a kábítószerek bárók megállításai. Négy repülőgéppel, (F-22) ill. két helikopterrel kapcsolódhasz be a játékba. A kokainföldök lebombázása nem lesz egy könnyű feladat, mert a bárók még politikusokat is megvesztethetnek, fegyverzetből pedig csak a legjobbat vásárolják. Amiga verzió tavasszal. A Harrier Jump Jet új 3D világot tartalmaz: először alkalmaztak Gouraud árnyékolt fraktál fel-



szlín egy játékban! Három világban repülhetünk a GR-7-es vagy AV-B amerikai Harrierünkkel: Hong-Kongban, a Falkland szigetek fölött és Nord Kappban, ami egy kitalált világ. A küldetéseket véletlen generátor állítja elő. A tökéletes szimulációt a MicroProse és a R.A.F. bizto-



sítja. F-15 Strike Eagle III erősen támogatja a két játékos üzemmódot, ahol a játékosok egymás ellen, vagy egymás mellett szállhatnak harcba, a hagyományos küldetések mellett.

Mindscape

A MAXIS új játéka a Simlife. Manipuláld a létezés alapjait! Adj életet olyan lényeknek, amelyek a legvadabb képzeletedet is felülmúlják! Teremt különböző formájú egzotikus növényeket, állatokat, más-más temperamentumokkal és helyezd ezeket bele egy általad kreált világba. Felhasználva a legújabb mesterséges élet kutatás eredményeit, a SimLife ökosziszté-

ákat szimulál. Az állatok és növények hasonló kölcsönhatásban is lehetnek, mint a mi világunkban, de ezen túl még mutációk és új fajok is kifejlődhetnek. A táplálékláncról a genetikai manipulációkig minden a TE kezében van. A MAXIS következő játéka a SIMFARM lesz. (Remélhetőleg a szagokat nem fogják tökéletesen szimulálni)! Decemberre jelenik meg PC-re a "Mario" In The Seven Portals Of Perill Bowser és Koopas, Mario ősellenségei átjutottak a mi világunkba és műkincseket lopnak. Mario feladata megállítani a portalokon keresztül folyó műkincslopást és vissza kell vinni a megfelelő helyre. Elkövetkezendő nyalánságok lesznek az Origin kiadásában: Ultima VII part 2: The Serpent Isle. A kozmikus egyensúly kibillent, hiába nyerted meg a csatát a Fekete Kapun túl. Mágia vihara söpör végig a földön, betegség tizedeli az élőlényeket. A megoldás a problémákra, a Kígyószigeten nyugszik, ahol a Rend és Káosz egyensúlya felborult. Trade Commander: Kereskedj a Wing Commander világában, ahol a háború még mindig dúl a Kilrathik és az emberek között. A Kereskedelem lehet veszélytelen és életveszélyes is! A játékban új űrhajók, fegyverek és hősök jelennek meg. Legyél a saját életed kapitány! Ultima VII- Forge of Virtue három olyan küldetést tartalmaz, amelyet elvégezve a karaktereid maximum tulajdonságokra tehetnek szert egy új erős fegyverrel! Ehhez nem szükséges végigjátszani a VII. részt, bármikor megkaphatjuk a küldetéseinket!

Millenium

Daughter of Serpents egy lélegzetelállítóan szép 256 színű kalandjáték, amely az 1920-as évek hangulatát idézi. A plusz annyi, hogy a karakterünket mi kreáljuk és a képességeinkhez is mi osztjuk szét a bonusz pontokat. Gyilkosságok után kell nyomoznunk, de a nyomok Egyiptomba vezetnek... Az Oceanic Times legfrissebb száma szerint az Aquabatics csak egy fedőakció, egy eltérő hadművelet, amely James Bond következő küldetését kívánja leplezni. A legtitkosabb küldetés fedőneve: FISHY GOINGS ON. Mivel Dr. Maybee és a JAWS ügynökei lebukásuk után a víz alá buktak, kilé- tük még bizonytalan, de a szakértők szerint nem nyugodhat sokáig.

Mirage

A Dark Seed Amiga verziója és az Ashes Of Empire PC-re novemberben jelenik meg a Mirage kiadásában. Humans szeptember 30-án jön ki. Az év végéig a Prophecy és a Ragnarok jelenik meg. Lássuk hát részletesen: Ragnarok egy stratégiai táblás játék. Istenek ősi csatáját játszhatjuk végig: a jók célja eljutatni Odint a tábla közepéről az egyik sarkába, míg a gonosz erők célja megakadályozni azt. Minden bábnak különböző ereje és tulajdonsága van, ami csökkenti mozgási pontjait és az erejét más báruk fölött. 12 féle computer intelligenciát hívhatunk ki ellenfélnek, ezek olyan emberi tulajdonságokkal rendelkeznek, mint hirtelen haragvó típus, kiszámíthatatlanság és különböző értelmi szintek. PC, Amiga, ST ver-



ziót készít az Imagitec Design. Ők fejlesztik a Space Junk c. programot, speciálisan Atari Falcon típusú gépre. A nagyközönség szívét egy új animációs technikával akarják elnyerni, plusz gyönyörű grafikával. A játék nem fogja nélkülözni a humort sem. A Prophecy the Viking Child újrafeldolgozott változata a Prophecy 1, nagyobb világgal és 22 csodálatos zenével. ST, Amiga és PC verzió lesz.

Ocean

Az Ocean is már a karácsonyra készül, sok jó játékot ad ki a közeljövőben: Hook C-64, Robosport III. PC, Simearth Amiga/PC Windows. Az A-Train előre belopta magát a Shy szívébe, hiszen olyan mint a Sim-City és a Railroad Tycoon egyszerre. (PC/AMIGA/MACINTOSH) A Wikidnek hatalmas reklámja van, a külföldi magazinok az egekig dicsérik,



de az én véleményem az, hogy az Ocean az utóbbi időkben csak jobbnál jobb játékokat adott ki, viszont könnyen meglehet, hogy ez a sikersorozatban egy fekete folt: a C-64-es grafikájú Wikid (PC/AMIGA/ST). A Robosport csak karácsonyra jelenik meg a piacon, de a másnapi számunkban már kiértékeljük a programot. Lethal Weapon (PC/AMIGA/ST/C-64) játékban öt missziót kell teljesítened, Riggs-el vagy Murtaugh-al. Mindkét karakternek más és más tulajdonságai vannak, így a küldetéseket is különböző képpen lehet végigjátszani. A játékot akció/lövöldözős kategóriába lehet sorolni. (C-64/PC/ST/AMIGA). Addams Family-Scavenger Hunt az Amiga/ST-s örület várható. A WWF ez év egyik legnagyobb sikere volt az Oceantól, karácsonyra itt a folytatás, Hulk Hogan, Legion of Doom és az Ultimate Warrior visszatér PC-n, Amigán, ST-n és C-64-en. Cool World egy platform játék rajzfilmszerű grafikával. (PC/AMIGA/ST/C-64).

Szenzációként számolhatunk be arról, hogy a kiállításon megmutatták a GURU-nak az Odessey c. játékprogramot (D.I.D.), de hivatalos információkat még nem közöltek. A játék még messze nincs kész, viszont a demo egy EPIC típusú, továbbfejlesztve. Az Epic rutinait még gyorsabbá tették, szebb grafikával, remélhetőleg jövő év tavaszára készül el a proggy.



Roger Rabbit

IN HARE RISING HAVOC



Az Infogrames új játékában Roger Rabbit kalandjait élvezhetjük. A program fantasztikusan jóra sikeredett, de akad egy kis szépséghibája, ugyanis a 8 megányit elfoglaló játék csak winchesterről működik. A játékban a távozó anyuci Roger-re bízta Herman babyt, ám mire főhősünk feleszmél, a kis lurkó már kiszökött a házból. Induljunk hát meg-

Az első pályán nyissuk ki a vasalódeszkát. Ne nyúljunk bele az akváriumba, mert egy barátságos piranha lakozik benne. Sétáljunk el a zsámolyig, és a jobb oldali ajtó felől rugjunk bele egyet. A szőnyeg sarkát felhajtvá vegyük ki a mágneset. A mágnes segítségével megszerezhetjük a kulcsot az akváriumból. Másszunk fel a dívány bal oldalára. Ugrálva kapcsoljuk be a ventilátort, majd átmászva a jobb oldalra tekeredjünk rá a ventilátorra. Innen már csak egy jól irányzott ugrás hiányzik a pálya elhagyásához.



A második pálya elején a konyhában találjuk magunkat. Az előző pályán talált kulcs a konyhaszekrényt nyitja, amelyben extra időt, sajtot és semmit találhatunk. A sajtot adjuk oda az égérnek majd a lyukba benyúlva extra időt kapunk. Húzzuk ki a facsarógépet és gyújtsuk be a tűzhelyt. Keresgéljünk a hűtőben addig, míg nem találunk egy banánhéjat. Lépjünk rá a banánra, majd az asztalon forogva repüljünk át a tányerokra és addig táncoljunk rajta, míg az összes edény leesik. Másszunk át a tűzhelyre. Roger nem bírja a tüzet, így felugrik a lámpára. Lengessük be magunkat és ugorjunk el a facsarógép felé. Kedves barátunk ezután lapos formában távozik az ajtó alatt.



Miután hősünk visszanyerte eredeti formáját, másszunk föl a sámlira, vegyük le a törülközőt. Terítsük le a víztócsára. Kezdjük el ugrálni a mérlegen, és nyissuk ki a tetőablakot. Dugjuk be a ventilátort a konnektorba. A WC pumpát ráncigáljuk a ventilátor mellé. Toljuk a sámlit a polc alá, és vegyük le a szappant, amit rögtön dobjunk a mosdóba. Menjünk a mosdóhoz, vegyük ki a szappant, majd csússzunk el rajta, ami a WC-be kerül. Másszunk fel a polcra, majd ugorjunk a mérlegre. Innen Roger a WC-be távozik. A szappan miatt egy buborékban látjuk viszont Roger-t, aki a tetőablakon keresztül folytatja az üldözést.



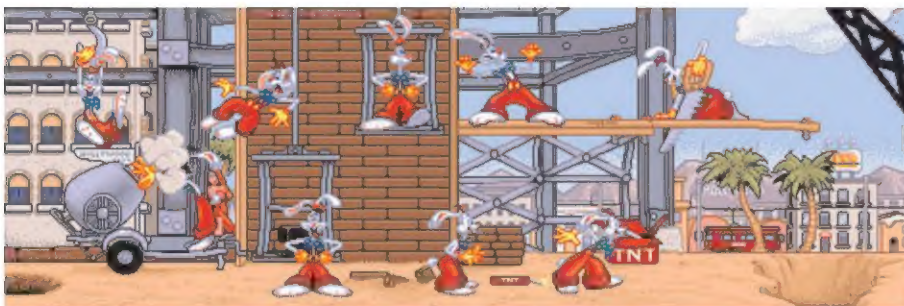
A kertbe esve első dolgunk a vízcsap kinyitása legyen. Mivel a gereblye egyirányú közlekedést tesz lehetővé, ezért más úton kell átjutnunk rajta. Okozzunk dugulást a locsolócsövön, majd menjünk az öntözőrőzsa fölé. A kiáramló víz segítségével kapjuk el a drótot. Araszoljunk át a gereblye felett. Döntsük el a tápot tartalmazó zsákot, majd vegyük fel a vödört. Menjünk el vele a víz sugárig és töltsük tele. A telitöltött vödörrel menjünk vissza a már leírt módon. A grillsütőt öntsük le vízzel, így már ki tudjuk venni a húst. Nem sikerül teljesen a művelet, mivel még mindig nagyon forró a dolog. Rázzuk meg a fát, így a leeső nagy alma a kutya szájába röpenti a húst. Most már csak a gumikülsőn kell egy kicsit hintáznunk, hogy kiugorhassunk.





csatornafedélig, majd essünk le a csatornába.

A landolásunk után vegyük fel a labdát, rakjuk a tűzcsapba, majd nyissuk ki a csapat. Ülünk rá arra a vacakra, amin ugrálni kell, majd kapjuk el a vezetéket. Másszunk el a madárig, ez belénk csíp, de leesik egy tolla velünk együtt. Fogjuk meg a tollat, ugráljunk fel a vezetékre. Menjünk el a bohócig és csikizzuk meg az orrát, amit letűszent. A lerepülő orr leveri a másik hirdetésen a mágneset. Menjünk a kukához és nézzünk bele. A kukával húzzuk el a mágneset az úton lévő



Rugjuk le a köveket és másszunk ki a gerendára. Kapjuk el a daru kampóját és essünk bele a keverőbe. Felrobban a dinamit. Így a fűrésznél találjuk magunkat, itt vágjuk le a deszkát.

Kirepülve az építkezésre vegyünk magunkhoz egy kis dinamitot. Álljunk a kőrákához és rakjuk le. Egy kis extraidő, plusz téglá. A betonkeverőt fordítsuk el és dobjuk bele a téglát. Vegyük magunkhoz még egy dinamitot és dobjuk bele a betonkeverőbe. A téglá elrepül a liftbe, ami félig lejön. Rakjunk még egy téglát és dinamitot a keverőbe. Ezután teljesen lejön a lift. Fordítsuk a keverőt függőleges helyzetbe. Vegyünk magunkhoz még egy dinamitot és szálljunk be a liftbe.



Berohanunk a fejőüzembe, ahol nagy munka vár ránk. Az ajtó melletti kapcsolóval beindítjuk az üzemeltetést. Szedjük le a cumisüvegekről a gumikat, mossuk el, majd címkézzük fel azokat. Töltsük meg a cumisüveget tejjel. Rakjunk az üvegekre gumikat. A szalag végén lévő karral rakjuk az üvegeket a dobozba. Ha a dobozok szám eléri a bűvös ötöt, akkor gyorsan másszunk fel rajta és ugorjunk ki az ablakon.

Na végre megvan a gyerek!
De nagyon ragaszkodik a cumisüveg gumijához. Repülőstart....

Andy elbeszélget a sikeres kaland után Rogerrel.



Rogernek segített: AKOS



Roma Anno Domini 92
Ave Caesar !... Hangzott az ünneplő tömeg lelkes kiáltása - a sztereo Philips monitorom membránjai ütemes rezgései következtében. Hector a hős útjára indult, hogy meghódítsa Európa IBM és AMIGA felhasználóit.

A Millennium egy renkívül aranyos játékkal jelenik meg heteken belül a játékpiacon. Készítettek egy szerkesztőt, amely lehetséges, hogy nagy sebességgel ontja majd az efféle játékokat. Az első ilyen darab a Robin Hood volt amellyel, személy szerint én nagyon szívesen játszogattam néhány hónappal ezelőtt. Most egy nagyon hasonló stílusú játék jelenik ókori környezettel és remek grafikával.

A játék gyakorlatilag hat különböző misszióra tagolódik, rengeteg valódi élet-situációt, problémát kell hősünknek áthidalni, megoldani. Sok mindenre kedvező interaktív megoldást találhatunk. Pl. kocka vásárlás után, pénzünket gyarapíthatjuk, némi fegyveres fenyegetés után szintén hasonlóan végeredménnyel zárhatunk. Ha pedig ez nem működik akkor meg teljesen mindegy. Csórhatunk ruhát is a változatosság kedvéért fürdőben.

Az első misszió Herculesumban játszódik és azonnal rádöbben Herculesünket a szokványos problémára. A rabszolga nem teljesen egyenlő jogokkal rendelkezik a polgárokkal szemben.

Ha a feladatunkat nem teljesítjük időben, akkor sajnos a hajó elúszik nélkülünk és egy kellemetlen magmafolyam további pályafutásunkat keresztezi. Tehát alapfeladatunk, hogy lelépjünk. Az elemek és az idő is ellenünk dolgozik, ezért jó ha szedjük a lábunkat.

A második kalandunk már Rómában játszódik. Itt a feladatunk egyszerű, csak a császár színe elé kell eljutnunk. Nem mondanám, hogy lebecsülendő akció.



Hát nem igazán barátságos örök vigyáznak öfelségére. Játshatunk szerencsejátékokat is bár ennek feltétele, hogy minimum 4 szeszcusszal rendelkezünk. A cinkelt kockának itt vehetjük igazán hasznát. Megtaláljuk a város nevezetesebb létesítményeit is a térképen, úgymint a szená-



tus, colosseum, palota, stb....

Rohangálhatunk, mint pók a falon, mire annyi pénzt összeguberálunk, hogy beengedjenek az örök. A megoldás maradjon titok, illet-

ve oldja meg mindenki a rejtélyt maga.

A harmadik küldetés Britanniában játszódik. Hector itt stratégiai tudományáról tehet tanubizonyságot. Ha ezen is túl verekedtük magunkat, ismét Róma a színtér. Az ötödik küldetés Egyiptomba vezet. Minden amit Britanniában tanultunk hasznos lehet, valamint megjelenik egy új opció is. A "GUARD" funkció eddig még nem fordult elő.

A játék nagyon kellemes, könnyen irányítható, hangulatos. Grafikailag tökéletesen korhű, építészetileg remekül kidolgozott. A városokban könnyed csevegés során gyűjthetünk hasznos információkat, amelyek nélkül feladataink megoldhatatlanok. Szívesen teszteltem a Millenium újdonságát, mert végre egy cég, amely

ad a jó hírére.

ad a jó hírére.

Shy

Amiga - 84%





Az új Psygnosis irányzat egyik jeles képviselője a Red Zone. Egy gyorsasági motorversenyre invitál minket a világ különböző tájain.

A nagyszerű intro után a második lemezen a főképernyővel találkozunk:

- Automatic Gearbox - Automatikus sebességváltás
- Manual Gearbox - Manuális sebességváltás, 6 fokozatban
- Practice a Track - Gyakorlás egy szabadon választott pályán
- Race One Track - Verseny egy pályán, időmérő futammal
- Full Race Season - A teljes versenyévszak lejátszása mind a 10 pályán
- Number of Laps - A körök száma

- Options - Rengeteg beállítást végezhetünk itt, amely a játékot befolyásolja:

- Object Detail High - A megjelenítés kifinomultsága

- Additional Scenery - A kiegészítő pályaelemek kirajzolása

- Track Depth High - Messzire ellássunk a pályán

- Trackside Surfaces - Növényzet kirajzolása a pálya szélén

- Bike Detail High - A motorok finom megjelenítése

- Riders Visible - A motorvezetők megrajzolása

- Spectators - A tömeg hangjainak beállítása

- Sky Detail - Az ég beállítása

- Backdrops - Hegyek, dombok kirajzolása

- Phantom Bikes - A lesérült motorok helyén versenyképtelen akadályok jelennek meg

- Control Realism - A kanyarokban való kicsúszás beállítása

- Oil Patches - Csúszós olajfoltokat rak ki a pályára

- Action Replay - Az utolsó pár momentum megismétlése a játékból

- Trackside Hills - A pálya oldalán lévő hegyek kirajzolása

- Sound Effects - Hangok ki és bekapcsolása

- Mouse/Joystick/Keyboard - Irányítás kiválasztása

- Mouse Sensitivity - Egér érzékenysége

- Opponent Skill Level - Az ellenfelek tudása

A beállító képernyő alján látható egy 8 karakterből álló kód. Ha ezt feljegyezzük a beállítás végén, akkor új játék esetén nem kell egy paramétert sem beállítanunk, csak ezt a kódot kell beírunk, mert ez tartalmazza az összes beállítást.

A főképernyő Start ikonjára kattintva kiválaszthatjuk a pályát, amin versenyezni akarunk. A 10 pálya közül remélhetőleg mindenki megtalálja a magának való nehézségi szintet.

A játék elég nehézre sikeredett, csak sok gyakorlás után tudjuk elsajátítani a pályán maradás technikáját. Nem árt ha sűrűn látogatjuk a Practice menüpontot, mert itt még kényelmesen kitapasztalhatjuk a motorunk viselkedését. Ha beleállunk a falba, akkor nagy segítséget nyújthat az F8 billentyű, mely visszaállít minket a pálya közepére. A kurzorbillentyűkkel tolni tudjuk a motorunkat a pályán, persze ez verseny közben merő bolondságnak tűnik. Egeres irányítás esetén a jobb gombbal adhatjuk a gázt, míg a ballal fékezzünk. Joysticknál a tűzgomb szolgál a gyorsításra, míg a kart hátrahúzva lassíthatunk. A kézikönyv (hatalmas tippként) az ideális ív kihasználásáról zengedez ódákat, gondolom ez a versenyzésben tapasztalt pilótákat nem izgatja fel nagyon. A kézikönyv felsorolja még a játék tesztelőinek legjobb eredményeit. Lehet túlszárnyalni őket! A játékokban lehetőségünk van beállni a boxba, itt az esetleges sérüléseinket javítják meg. A teljes versenyben a következő pontokat kaphatjuk a helyezésünkért:

1. hely - 6 pont 2. hely - 5 pont 3. hely - 4 pont 4. hely - 3 pont 5. hely - 2 pont 6. hely - 1 pont

A játék maximum 30 körös versenye elegendő időt biztosít arra, hogy jól kitapasz-



taljuk

a hat ellenséges versenyző taktikáját. A gyors 3D-s vektorgrafika élvezetessé teszi a játékot, bár hibák néha itt is előfordulnak (látszik a fal másik oldala stb.). Mindent összevetve azért nem rossz szimulátor a Red Zone és gondolom sok merész motoros fog nekiindulni a vörös zónának.

Bear



Billentyűzet funkciók:

F1 - Elülső nézet

F2 - Hátsó nézet

F3 - Bal oldali nézet

F4 - Jobb oldali nézet

F5 - Külső nézet

F6 - Térkép bekapcsolása

F7 - Dőlés mutató kurzor bekapcsolása

F8 - Középre állítja a motort

F9 - PAL/NTSC kapcsoló

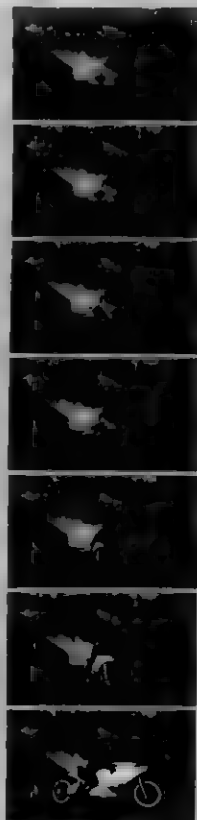
F10 - A térképen az ellenségek is megjelennek

Del - Pause, Quit, Restart

C - Mouse/Joystick/Keyboard

Space - Visszapillantó tükrök

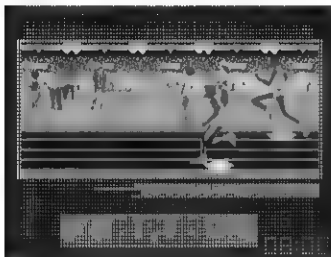
Cursor - Motor toléása a pályán



Sportjátékok

The Carl Lewis Challenge

Négy játékos versenyezhet öt versenyszámban a Psygnosis legújabb játékában! A játék elején ki kell választanunk a játék fajtáját: training (öt hétig edzed a versenyzőt, a cselekménybe nem avatkozatsz bele, mert az csak a te edzősterveden múlik) arcade only (csak



akciórészeket irányítunk) vagy full simulation (a két lehetőség kombinációja). Az edzéshez a játék külön kis kézikönyve ad segítséget, de annyit talán elmondhatunk, hogy egy training method-ot (edzésfajtát) három tulajdonság határoz meg: a Frequency (F) gyakorlat ismétlése, Intensity (I) milyen keményen edzünk, Time (T) mennyi időt töltünk az edzéssel. Az akciórészeknél három irányítási módszer közül választhatunk: Gear, (egy kis dobozban jobbra-balra megy a mutató. Akkor fejtünk ki erőt, ha megnyomjuk a tűzgombot, mikor a mutató jobb oldalra leng ki) Rhythm Contoll, (joystick/mouse jobbra/balra mozgása (hagyományos)) vagy Gearing Controll (a képernyő alján látható kis zöld négyzetekhez elérve kell megnyomni a lövést- jó időzítéssel jó eredményt tudunk felmutatni). A versenyszámok: 100m síkfutás, 110m gát, gerelyhajítás, magasugrás és távolugrás.. Meg kell említeni, hogy a játék hangulatos zenéjét a Chris Hülsbeck írta.

Amiga	70%
Atari	65%
IBM PC	55%

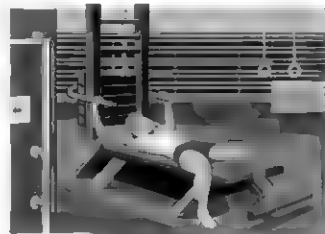
Liverpool

Nagy játék kis cégtől. A Liverpoolt Grandslam adta ki és bevallo, nekem tetszik (ferde szem, meghajlás), de a Kick Off-ot nem tudja túlszárnyalni. A játék stílusosan a Liverpool történetét mutatja be a kezdetektől máig. Nézzük a menüket: beállíthatjuk a labdacavarást (aftertouch), lemezről tölthetünk ill menthetünk a diskoptions menüvel. A 11 kezdőjátékost a select team-mel válasszuk ki. Itt a 20 játékos képét láthatjuk, olyan hírességeket, mint John Barnes vagy Kozma István! Minden emberhez négy jelző járul: Strenght (erő), Fitness (állóképesség), Agression (agresszió) és Skill (ügyesség) %. A játékosokat "reserve" lehetőséggel tartalékba, "in team"-mel a csapatba rakhatjuk. Infót is kérhetünk, amiben röviden leírják a fontosabb tudnivalókat. Az, hogy melyik játékos mit játszik, a kézikönyv első oldalán található, vagy az infóképernyőről is lekérdezhető. Ezekután a 10 emberünk alapfelállítását rendezhetjük el (a kapusunknak fix helye van, nem rakhatjuk be csatárnak). Támadási formáció beállítása után szezonmeccset vagy kupameccset is játszhatunk. A foci pályája állapotától függ a labdánk pattanása. Az irányított játékosunkat könnyen megkülönböztethetjük a többitől, a kapusunkra sincs szerencsére (?) gondunk- a számítógép irányítja. Gyors passzokkal és labdacavarással könnyen a hálóba juttathatjuk a labdát. A bírő sem fúj le mindent, biztosan fél a resettől.

Amiga	64%
Atari	73%
IBM PC	81%
C64	71%

Espana The Games 92.

Több mint 30 szám, ezenfelül menedzselés, adatbázisok, ügyesség, döntőképeség stratégia és akció próbája az Espana -The Games 92! Ami első pillanatban meglepett, az az akció és stratégia mellett egy olyan széleskörű adatbázis, amely az összes olimpiai játékokról egy összefoglaló nagy képet nyújt, illetve a Spanyolországban rendezett játékokat követi napról napra a helyszínek bemutatásával, vagy versenyszámokra lebontva a történelemben az összes győztest és országot kilistázza. A játékból minden adatot kiprintelhetünk. Ezek a tények



azok, amelyek jobba teszik ezt a játékot az átlagosnál, hiába gyengébb a grafikája. A versenyszámok: 100, 200, 400, 800, 1500 m síkfutás, 4*400 és 4*800-as váltó, 110 és 220 m-es gátfutás, kalapácsvetés, súlylökés, diszkoszvetés, gerelyhajítás, távolugrás, hármasugrás, magas- és rúdugrás, szabadstílusú úszás, evezés, pillangó és gyorsúszás, műugrás, boxolás, birkózás, dzsúdó, vívás. Majdnem minden számból létezik férfi és női szám is. Ha nem sikerülne rész venni egy számban, ne felejtjük el megnézni az irodánkban a naptárunkat, hogy milyen napon kezdődik a versenyszámmunk, és azt, hogy milyen nap van ma (a kétszárnyú ajtó felett szemben!)

Amiga	82%
Atari	86%
IBM PC	79%

WorldTennis Championships

A Mindscape tudomásom szerint legelső sportjátéka a World Tennis Championships, amely a PC teniszrajongókat lepi meg. A játékot egérrel, billentyűzettel, joystickkal is irányíthatjuk. A kézikönyv negyven oldalon mindenre kiterjedő információt nyújt: a szerválástól a nemzetközi tornákig, az ütőfajtáktól az ellenfelekig! A játék polygongrafikás (vektoros), ami véleményem szerint sokkal jobb megoldás, mint a hagyományos. A polygongrafikával minden animációt szépen, simán, gördülékenyen le lehet játszani, és a memóriából sem foglal annyi helyet, mint a hagyományos grafika. A játékosunkat világsővé kell tenni, így ha elég magabiztosnak érezzük magunkat, válasszuk ki a carrier opciót a főmenüből. Itt évente meghatározhatjuk, hogy milyen tornákon indulunk (minden hónapra esik egy). Ha nem játszunk meccset, gyakorolhatunk is. Egy-egy meccsünket három kameraállásból nézhetjük vissza, lassítva, gyorsítva, de akár csukott szemmel is. Ehhez csukjuk be a szemünket a monitor előtt. A harmadik kameraállást mi is állíthatjuk: 1-2 játékos szemszögéből mutassa a játékot, a labdát kövesse-e vagy a lelátóra is mi helyezhetjük el. Összességében ez egy nagyon jó játék, amely sok lehetőséget ad a 3D sportok szerelmeseinek.

A sportriporter: Masell

IBM PC	86%
--------	-----

POLICE QUEST

Tudom, sokáig kellett várni erre a leírásra, de sajnos senki sem kezdte el ezt a játékot nyüszölni, mert "ez egy a megszkott elemekre épülő játék, ahol semmi újat nem mutatnak fel". Na, most ez izlés kérdése. De ha itt tartunk, megkérdezhettük, hogy ha az ember látott egy akármilyen krimi, akkor utána miért néz meg egy másikat, hiszen abban is van egy vagy több gyilkosság, van egy jó fiú, egy rossz fiú és természetesen a jó fiú győzedelmeskedik. Nos azért nézzük meg a másik krimi is, mert szeretünk kikapcsolódni, szórakozni. Szerintem egy szöveges-, kalandjátékrajongónak sem szabadna ezt kihagynia, mert egy izgalmas, jó játék, ami nagyon jó hangulatot teremt. Mielőtt elkezdeném a játék leírását, meg kell említenem, hogy elkészült a POLICE QUEST VGA-s verziója, és piciny országunkban is hozzá lehet jutni.

A játék elején egy rövidke intróból megtudhatjuk Sonny Bonds eddigi életét ("Nekem tesszi!"), majd a rendőrség második emeletén toppanunk ki a liftből.

1. NAP

Menjünk be az irodánkba (baloldali), majd az asztalunkon található kosárból vegyük ki a nyomtatványt (beszélünk kell Pat Morales-szel, mert brutálisan lépett fel egy emberrel szemben). Menjünk ki, majd menjünk tovább a folyosón jobbra, ott menjünk az eligazítóba (bal oldali nyitott ajtó). Vegyük fel az emelvény oldalán található papírt. Sonny megtartja az eligazítást. Ezután beszéljünk Morales-szel (fekete hajú nő). Menjünk az irodánkba, Morales már ott vár. Hosszú beszélgetésünk során kiderül, hogy Morales kiabált a taggal, mire ő azt hozza fel mentségül, hogy nehéz dolga van, hiszen ő egy nő. A beszélgetés után el kell döntenünk, hogy eljárást folytatunk-e ellene (Complain), efilejtjük az ügyet (Unfounded), nem döntünk határozottan (Sustain) vagy felmentjük a vád alól (Exonerate). Lépünk fel határozottan ellene. Ezután menjünk le az első emeletre, nyissuk ki a baloldali raktárajtót és vegyük fel né-

hány és némi vi- lágitórakétát. Menjünk be a férfi öltözőbe és nyissuk ki a szekrényünket (középső sor, középső szekrény), a kód 776 (a jelvényünk első három száma). Vegyük fel mindent. Tegyük bele az elemeket a zseblámpába. Menjünk vissza az irodánkba. Vegyük ki a kosárból a benne található papírt. Ez egy "számítógép-azonosítókártya" igénylő lap. Menjünk fel a harmadikra és ezt a papírt adjuk oda Mike-nak, a technikusnak. Mike közli velünk, hogy azt üzenik nekünk, hogy az Aspen Falls-ba kell mennünk. Mike elkészíti a kártyát és



kiteszi az asztalra. Vegyük fel. Amint odaértünk, szálljunk ki a kocsinkból. Egy nő szól hozzánk: "Állítsák meg azt az örült embert. Az a meztelen ürge földönkívüliekről zagyvál, még megsebesít valakit a végén.". Menjünk jobbra. Egy ürge egy szál fürdőgatyóban hadonászik. Szólítsuk meg, mire ő elkezd nekünk dumálni: "Tűnjön innen, amíg meg nem jönnek a bathoniaiak...". - Ez az ürge biztos részeg vagy kábított. Menjünk kicsit közelebb hozzá, mire nekünk támad, letépi a jelvényünket, bedobja a vízbe és ő is utána ugrik. Semmi gond, van másik és már ki is tűzzük azt. Megint elkezd dumálni, "Ha nem megy innen, kénytelen leszek megsebesíteni". Beszéljünk tovább vele, mire folytatja a monológját, "A bathoniaiaknak a vízünk kell. Ha nem megy innen, akkor meg kell halnia". Kutassuk át a kövek mellett heverő ruháit. Egy kulcsot és egy jogosítványt találunk benne. A joga-

sítvány Brian Forbes névre van kiállítva, és 789612 a száma. A kulcsot dobjuk be a vízbe, mire az ürge öröngve kezd kifelé rohanni és megtámad. Adjunk neki a gumibottal, majd bilincseljük meg és vigyük be a rendőrségre. A fogda bejáratánál tegyük a szekrénybe a pisztolyunkat és kísérjük be a rabot. Motozzuk meg, egy rugóskést találunk nála. Szemben, ahol a foglár áll van egy fiók, tegyük bele az ürge jogsiját és kését. Ezek után nyissuk ki a fogda ajtaját, ahhoz, hogy bemehessen meg kell adnunk a büntett kódját, ez 05150 (Közveszélyes viselkedés). Ezek után a foglár bekiséri, kihozza a bilincsünket (amit a fiókból vehetünk ki), majd tájékoztat arról, hogy Morales az autópá-

lya 7. utcai feljárójánál vár ránk. Menjünk ki, vegyük ki a szekrényből a pisztolyunkat, majd induljunk Morales-hez. Amint odaértünk, szálljunk ki és beszéljünk vele. Nagyon nem örül nekünk. Az a gond, hogy egy nő nem akarja aláírni a bírósági idézést. Menjünk a piros kocsához, beszéljünk a benne ülő terhes nővel, mire kiderül, hogy azért nem írja alá, mert Morales pufinak... hívta. Menjünk Morales-hez és beszéljünk vele. Azon kell

elgondolkoznunk, hogy mit csináljunk, idéztessük be a nőt vagy engedjük el. Engedjük el (SIGNATURE). Morales-nek persze ez nem tetszik. Szálljunk be a kocsinkba, majd menjünk tovább az autópályán. Az autópálya végén automatikusan megfordulunk. Egyszer csak egy fekete kocsi húz el mellettünk. Olvassuk le a rendszámát (fekete Dodge, rsz.: 12896), majd a fedélzeti számítógéppel azonosítsuk a kocsit (kapcsoljuk be, válasszuk ki a PLATE ID funkciót és mindent megtudunk. Egy seriffé. Hagyjuk békén. Egy fehér Mercedes kabrió húz el mellettünk. Nézzük meg a rendszámát (34567), tudjuk meg a számítógépből az autó gyártási számát (Vehicle ID (77668)), majd "álljunk" be mögé és kapcsoljuk be a szirénánkat. Ezt a vezető észreveszi és lehúzódik. Amikor leállítjuk jegyezzük meg!!! Menjünk oda a vezetőhöz (ne az autópálya felől), mire az el-

mondja, hogy egy bomba nőt kerget, csak azért hajtott gyorsan. Nem szívesen (az ilyen esetek nagyon szimpatikusak), de meg kell büntetnünk. A kocsinkban be kell tenni a számítógépbe a jogosítványt, be kell írni a katonai időt (csak simán írjuk be azt az időt, amikor megálltunk), majd az autó gyártási számát. Szálljunk ki és adjuk neki oda a büntetést. Egy idő után egy hosszú kocsisorhoz érkezünk. Egy fekete Ford tartja fel a forgalmat, 35 mérföld/órával döcög a belső sávban. Jegyezzük meg a rendszámát (22776) ezek alapján megtudjuk az autó gyártási számát is (88996).

Kapcsoljuk be a szirénát. A vezetője ezt észrevéve lehúzódik. Menjünk a sofőr-höz, kérdezzük meg, miért tartotta fel a forgalmat, mire azt válaszolja, hogy nem tett ilyet, azért nem hajtott túl gyorsan, hogy ne maszatolódjon el az új festés a kocsin, meg hogy minden bunkó rendőr vele akar kiszúrni. Büntessük meg (az előbb ismertetett módon), mire azzal fenyegetőzik, hogy bíróság elé viszi az ügyet. Csak nyugodtan. Rövid kocsikázás után egy világoskék Ford Escort-ot látunk kacsázni előttünk. (a mozgása igencsak emlékeztet a jól ismert szinuszgörbére). Nézzük meg a rendszámát (01923), tudjuk meg az autó gyártási számát is (69444). Használjuk a szirénánkat, hihetetlen módon hamarosan lehúzódik a kocsin. Beszéljünk vele. Gyorsan kiderül, hogy valamivel többet ivott a kelletténél. Sonny erre kiszállítja, hogy egy tesztet végrehajthasson vele. Ez egy nagyon komoly fizikai teszt lesz. A szeme elé tartott ujjunkat kell a szemével követnie, ha ez esetleg nem sikerülne (mert mondjuk a szemei fura módon önálló sodródhatnak), akkor biztosak lehetünk benne, hogy az illető részeg. Szóval mozgassuk az ujjunkat a szemei előtt, "sajnos" nem sokáig sikerül neki követni, arra a következtetésre juthatunk, hogy az ürge **TÖK RÉSZEG**, mintegy ezt megkontrollálva, egy jól irányzott mozdulattal lehányja a szép fekete cipőnk (Erre a

NAGY FEHÉR a la Gálvölgyi mondása jut eszembe: "...de egy bizonyos, minden hányásban van sárgarépa! (Aki nem hiszi járjon utána!). Bilincseljük meg és vigyük



a rendőrségre. Tegyük a pisztolyunkat a szekrénybe és kísérik be. Vegyük le a bilincset, majd kérjük meg, hogy űrtse ki a zsebeit (mutassunk az ujjal a fiókra) és küldjük be az ajtón (kód:23152 (ittas vezető)). Ezalatt Marie-t, a feleségünket megtámadják az Oak Tree Mall-nál (***(= eme jelenet csak 18 éven felülieknek)). Rádióhívásunk van. Menjünk ki, vegyük a

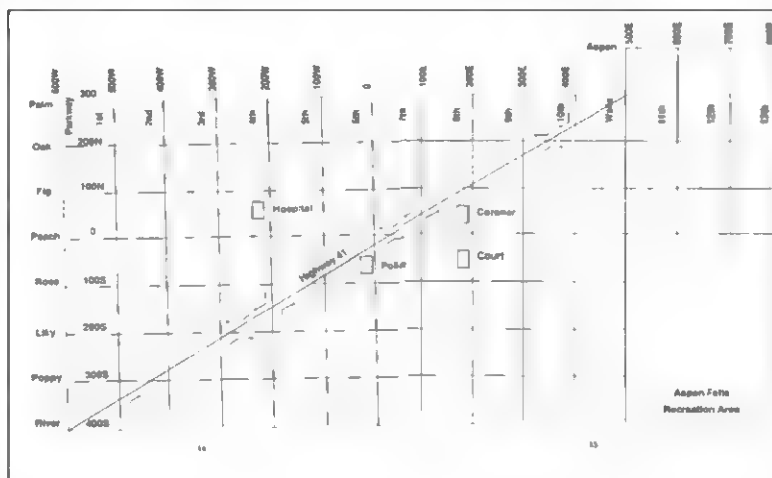
egy mindennapos ügynek tekinti, de miután megtudja, hogy feleségünket támadták meg, átadja a névjegyét, és biztosít a segítségéről. Miután elment, vegyük kézbe a zseblámpánkat, kutassunk Marie kocsijában a vezető felőli részén. Az első kerék közelében egy egy háborús kitüntetés találunk. Szálljunk be a kocsinkba és térjünk haza.

2. NAP

Reggel a telefonra ébredünk. Tate százados tájékoztat, hogy visszahelyeztek a gyilkossági csoporthoz és siesünk be. Sonny az ágyból való kikecmergés közben, azon elmélik, hogy milyen rossz is Marie nélkül kelni... (Na ja). Miután Sonny felöltözött, vegyük ki a kétajtós szekrényből Marie zenélődobozát. Egy telefon hív vissza minket, Tate százados emlékeztet arra, hogy a rossziuk már várnak. A rendőrségen menjünk fel a volt irodánkkal szemben lévő irodába. Tate százados üdvözlő és közli, hogy nekünk adta Marie ügyét, a száma 199144. Ha át akarunk nézni egy másik ügyet, ami esetleg kapcsolatos ezzel, akkor nézzük meg a 199137-est.

Ezek után bemutatja új partnerünket, Pat Moralest. Nagyon nem örülünk neki. Vizsgáljuk meg a tegnapi kapott névjegykártyát. A riporter száma 555-07-07. Hívjuk fel. Megígéri, hogy még aznap leközi az újságokban a körözést. Vigyük le a tegnapi Marie kocsijánál talált bronzcsillagot a bizonyíték-nyilvántartóba (a fogda melletti ajtó).

Dobjuk be az üveg alatti nyíláson. Meg kell adni, hogy melyik ügyszám tartozik (199144), majd Sonny még megadja az áldozat nevét és a bizonyíték találási helyét. Ezután dobjuk be a nyakláncot is, ez szintén Marie ügyéhez tartozik. Ezután az irodánkban, kapcsoljuk be a számítógépet (dugjuk be az azonosítási kártyát a gép melletti szerkentyűbe), majd ott már jelezve van, hogy bizonyítékok érkeztek Marie ügyéhez. Nézzük meg Marie aktáját (Review file, majd a szám 199144). A talált bronzcsillagon egy sorszám is van,



pisztolyunkat magunkhoz, majd szálljunk be a kocsinkba. Rögtön az Oak Tree Mall-hoz kell mennünk (East Rose 300). Ott a kocsinkból kiugorva rohanunk a mentőhöz, ami Marie-t fogja elszállítani. Vegyük ki a kezéből a nyakláncot, majd a mentő elindulása után az ügyeletes orvos jön oda hozzánk és azt mondja, hogy sajnos a feleségünk állapota még mindig súlyos nem tudja, meddig lesz még kómában. Egy rendőr visszavisz a büntény színhelyére. Egy riporter jön oda, aki ezt

09987. Lépünk ki ebből az aktából, majd a SERIAL#-t választva írjuk be az iménti számot. Így kiderül, hogy a kitüntetés tulajában Samuel Britt-e volt, aki a II. Világháborúban kapta. Ő sajnos nem segíthet, megöltek. További információt a 199124-es aktában találhatunk. Nézzük meg az aktát. Brittet ugyanolyan fegyverrel ölték meg, mint amilyennel a 199137 ügy áldozatát (alkalom adtán nézzük meg az aktát) és amilyennel Marie-t is megölték. Brittet a 6. utca déli részén a 392-es szám alatt ölték meg. Kapcsoljuk ki a gépet. Ezek után Sonny bemegy Marie-hoz a kórházba. A virágosnő vegyük rózsát, majd kérdezzük meg a recepciónál ülő nővért, hogy melyik szobába vitték a feleségünket. Megtudjuk, hogy a 307-es szobában van. Menjünk fel a lifttel. Adjuk oda Marie-nak a rózsát és a zenélődobozt, majd pusztuljunk meg és menjünk haza.

3. NAP

Menjünk az irodánkba. Pat **FELJESEN VÉLETLENÜL** pont akkor megy ki WC-re, amikor mi betoppanunk. Vegyük ki a kosarunkból a benne található papírt. Egy Carla Reed nevű nő telefonált az újságcikk miatt. Menjünk el hozzá, a címe: 2. utca 325, dél. Amikor odaérkezünk, menjünk oda az újságcupac-hoz, ami mellesleg Carla Reedet rejtegeti, majd mutassuk meg az igazolványunkat. Elmondjuk neki, hogy azért jöttünk, hogy bevigyük az őrre, hogy egy fantomképet csináljunk az elkövetőről. Őad-dig nem hajlandó velünk jönni, amíg biztonságba nem helyezzük a kiskocsiját. Bilincseljük oda a vízvezetékhez. Amint beértünk az irodába Carla leül az asztalunk melletti székre. Mesél, mesél, és a végén arra lyukad ki, hogy már rég nem evett. Adjuk neki oda a kollegánk asztalán található uzsonnászacskót. A nő újból mesélni kezd: "A Mall-nál voltam és épp a szemét közt turkáltam..." - Kérem Mrs. Reed maradjunk a tárgynál! - vágunk közbe. Egyszer csak egy állati nagy fickó termett elő a sötétből... Kapcsoljuk be a számítógépet, ott válasszuk a TOOLS-t és ott a fantomkép készítmét (Drawing Components). Itt a nő segítségével állítsuk össze a fantomképet. Ha a választott testrésze azt mondja O.K., akkor az pont jó, ha

LEFT, akkor túl balra, ha RIGHT, akkor túl jobbra, ha LOW, akkor túl lent, ha HIGH, akkor túl fent van. Ha minden O.K., akkor kerestessünk a géppel esetleges hasonló nyilvántartottakat (SEARCH FOR...). Nos hamarosan megtaláljuk azt, aki nekünk kell. Ezután vigyük haza Carlat, aki "otthon" megköszöni a kaját, majd elmegy. Vegyük le a kiskocsijáról a bilincset, majd szálljunk be a kocsinkba. Morales az órája a kéz, és megkér, hogy vigyük el az Oak Tree Mall-hoz, mert sürgősen telefonálnia kell. Amint odaértünk elmegy telefonálni. Amire felfigyelünk, hogy a táskáját magával vitte. Hamar megjön. Bevisszük az irodába, mi meg hazamegyünk.

4. NAP

Felkelünk... Menjünk fel az irodánkba, és vegyük ki a papírt a kosarunkból. Beidézték Juan Ruiz tárgyalására (meg közrendőrként büntettük meg). Menjünk le a parkolóba, ott a volt járőr-kocsink kesztyűtartójából vegyük ki az ott található papírt (**CALIBRATION CHART**), majd menjünk el a bíróságra. Ha büntetésen mindent jól töltöttünk ki, akkor megnyerjük a tárgyalást. Menjünk vissza a kocsinkba. Morales szól, hogy megint sürgősen telefonálnia kell az Oak Tree Mall-



tól. Vigyük oda. Amikor kiszáll, bent hagyja a táskáját. Vegyük le róla a kulcsot, és a balra található kulcsmásolónál másol-tassuk le, majd az eredetét tegyük vissza a helyére. Hamarosan jön egy rádióhívás, a West Rose 300-ba kell mennünk, egy gyilkosság áldozatát kell megvizsgálnunk. A Rose 2. és 3. utca közötti szakaszon állítsuk le a motort és szálljunk ki. Az ott levő rendőr tájékoztat minket, hogy a hulla a kukában van. Pat elkészíti a fényképeket. Vegyük ki a csomagtartóból a hely-

szinélő felszerelés összes darabját. Vizsgáljuk meg a tetemet, nézzük meg a kezét. A körme alá haj és vérmaradvány került, piszkáljuk ki a fogpiszkálóval. Kutassuk át a holttestet, megtalálhatjuk az igazolványát. Húzzuk fel a pólóját. Egy pentagramm lett a testébe karcolva. Vizsgáljuk meg a késnyomokat is, majd a megtudottakat írjuk le a jegyzetfüzetünkbe. Hagyjuk a hullát mostmár békén. Megjön a törvényszéki orvos, adjuk oda neki a hulla igazolványát, csak előtte még felírjuk az adatokat. Vizsgáljuk meg a felborult autó hátulját. Arany festéknyomok találhatóak rajta. A kaparóval kaparjunk egy kis festékmintát. Menjünk vissza a kocsinkhoz, tegyük vissza a helyszinélő felszerelést a helyére, majd irány a rendőrségre. Adjuk le a szerzett bizonyítékokat. Ez egy új ügy, a száma 199145. Menjünk fel az irodánkba. Vegyük ki a kosarunkban található papírt. Dr. Wagner azt üzeni, hogy menjünk be feleségünk-höz. Mielőtt még bemennénk, nyissuk ki Morales fiókját a másolt kulccsal. Egy papírcetlit találunk benne, amire egy szám van felírva, 386. Írjuk fel a számot a jegyzetfüzetünkbe, majd zárjuk vissza a fiókot. A kórházban az orvos azt mondja, hogy Marie állapota változatlan. Többet már nem tudnak tenni érte. Ha elment,

nézzük meg Marie kórlap-ját, ott függ az ágya végén. Az IV dózisnak 0,005-nek kellene lennie. Nézzük meg a Marie mellett levő műszere-n, hogy mennyit kap. 0,015-öt. A Marie feje felett levő gombbal hívjuk a nővért és ha odaért, mondjuk el neki a dóziskülönbséget, mire az hívja a doktort. Az orvos megnézi Marie kórlap-ját, majd a pillanatnyi dózis nagyságát, ezután beállítja a helyes dózist. Elvörösödött fejével kér boc-sánatot és azt mondja, hogy Marie mostmár biztos jobban lesz. Adjunk pusztit

Marie-nak, majd menjünk haza.

5. NAP

Ha megérkezünk a rendőrségre, menjünk fel az irodánkba. Ott nézzük meg az asztalunk felett függő faliújságot. Onnan megtudjuk, hogy a női dolgozóknak hol-nap egy pszichikai teszten kell megjelen-niük. Kapcsoljuk be a számítógépet. Rögtön észrevesszük, azt hogy új bizonyíték érkezett a 199145-ös aktához. Az ak-ta második oldalán megtaláljuk, hogy a

keresett autó egy 1976-os GM Sedan. Kapcsoljuk ki a gépet, majd a megtudott információt adjuk le a központnak (a telefont használjuk, majd nyomjuk meg a **DISPATCH** gombot). Kapcsoljuk be megint a számítógépet, ott a **TOOLS**-t, majd a **CITY MAP**-et. Ott válasszuk a **PLOT CRIMES** funkciót, mire jelölhetjük az eddig elkövetett gyilkosságok helyszíneit (280 West Palm, 376 West Rose, 341 East Rose, 392 South 6th street (nem lehet hajszálpontosan)). Ezek után válasszuk a **CHECK PATTERN**-t, majd kössük össze a pontokat (mindet mind). Hosszú szemlélődés (nektek már nem lesz az) után észrevehetjük, hogyha még egy ponttal kiegészítjük a ka-

pott ábrát, akkor egy pentagrammot kapunk. Na most ezt a pontot kb. a 300 West Palm-hoz kell tenni, ezt kössük össze a többivel, s most már Sonny-nak is világos lesz ("ami nekünk már jóideje világos volt"). Valószínű, hogy ez a következő gyilkosság helye. Kapcsoljuk ki a gépet, majd menjünk a pszichológus szobájába. Fura módon az nincs ott. Az asztalon egy akta hever. Mivel nagyon kíváncsiak vagyunk, nézzük meg. Morales aktája.¹ 1. Krónikus fegyveresítés, 2. Gyűlölet a felettesei iránt, 3. Alacsony önbecsülés, 4. Szociopata határeset. Háromszor büntették meg bizonyítékok szándékos megsemmisítéséért.

Eme jelentést belső ügyosztály kérte." Menjünk el az általunk kijelölt helyre (álljunk meg valahol az East Palm 200 környékén, a 8. utca után). Sonny elmondja Moralesnek, hogy a gyilkos valószínűleg ott fog lecsapni következőnek. Mire Morales-től megtudjuk, hogy ott csak néhány raktár és egy kocsmá van. A helyszínen rögtön meglátunk egy arany színű autót. Nézzük meg egy kicsit jobban, mire észrevesszük, hogy a körözött autó leírása épp ráillik és a karosszéria eleje javítva lett. A kaparával vegyünk egy kis festékmintát, majd menjünk be a Nugget bárba. Morales elmegy és hátul néz körül. Bent kérdezzük meg az embereket, hogy övük-e az autó. A kocsmá előtt, mire kiderül, hogy egyiküké sem. Hamarosan megjön a biliárdos partnere. Nézzük meg, nagyon ismerős. A második ránézésre felismerjük, ő az akit Marie ügyében kere-

sünk. Sajnos ekkorra ő is megismer, ránk lő, amit persze mi is viszonzunk (ha persze a kezünkben van a fegyver). Sajnálatos módon az ürge elmenekül. Beugrunk mi is a kocsi-kba és menjünk vele az autópálya felé. Hamarosan egy



rádióhívás jön, hogy a gyanúsított autót az autópálya Lilly-i lejárójánál látták. Menjünk oda. Sajnos későn érkezünk, mert meglátjuk a felborult autót. Az elkövető halott. Vegyük ki a kocsiból a kulcsot, majd beszéljünk az orvossal, elmondja, hogy nem találtak nála semmit. Azért mi is kutassuk át. A kocsit kulcsaival nyissuk ki a csomagtartót, egy szállítmány heroin esik ki belőle. Ekkor odajön egy rendőr, azt mondja, hogy elmehe-tünk, majd biztosítja a helyszínt (ezalatt **MORALES** "elkönyveli" a bizonyítékokat.). Vissza a rendőrségre, adjuk le a fehér festékmintát a 199145-ös ügyhöz, majd menjünk fel az irodánkba. Vegyük ki a papírt a kosarunkból. Dr. Wagner üzeni, hogy Marie-t feltétlenül meg kell látogat-nunk minden nap. Menjünk a Marie-hoz, majd onnan haza.

6.NAP

Menjünk az irodánkba, majd beszéljünk Taté századossal. Kaptunk egy üzenetet a törvényszéki orvostól, **SÜRGŐSEN** menjünk el hozzá. Morales hamarosan visszajön a tesztől. Menjünk el Leonhoz (a törvényszéki orvos). Nézzük meg a baloldali hullatárolók közül fent, balról a másodikat. Steve Rocklin van benne, rajta pedig egy címke: "Te kis kíváncsi". Ekkor jön meg Leon, egy borítékba tette a Rocklinnél talált dolgokat, de van egy sokkal fontosabb dolog.

Egy újságcikket talált nála, ami rólunk szól és a fejünkre egy pentagrammot rajzoltak. Vegyük fel a borítékot és nézzük

meg. Egy kultikus könyv, Marie nyakláncá, és egy karkötő. Menjünk vissza a kocsi-ba, Sonny úgy dönt, hogy elmegyünk Marie-hoz. A kórházban Morales **MÁR MEGINT** elmegy telefonálni. Menjünk fel Marie-hoz, akasszuk a nyakába a nyak-

láncot, mire a szemei kinyílnak és ránk mosolyog. Pusztítjuk meg és menjünk vissza a kocsi-kba. Amint behuppanunk az ülésbe, rögtön egy rádióhívást hallunk: "Figyelem, figyelem! Tűz ütött ki az 500 West Peach Ave. alatt, a közelében tartózkodó egységek menjenek oda!". Mire Morales megjegyzi, hogy az csak egy köpésre van és oda kell mennünk. Morales elmegy visszafogni a tömeget.

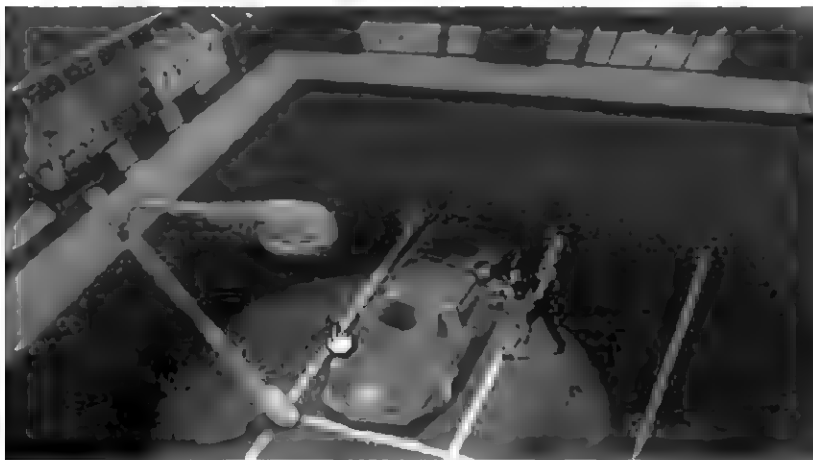
Vegyük ki a kocsiból a

helyszínelő felszerelést, beszéljünk a tűzoltók vezetőjével. Az nem tudja, hogy mi okozta a tüzet, de mostmár bemehetünk. A nappali közepén egy fénykép van a földön. A Bains testvérek. Menjünk át a másik szobába, mire ott egy véres szertartás (még ki nem)hűt helyét találjuk. Kaparjunk fel egy kis vérmintát. Menjünk vissza a kocsihoz. Morales szól, hogy jó lenne ha elvinnénk a Mall-hoz, mert **MÁR MEGINT** telefonálni akar. Elvisszük (hát persze), ha már ott vagyunk, menjünk be az **ARMY** felirat alatt található toborzóirodába. Mutassuk meg az igazolványunkat a tisztnek, mert különben elárast minket a katonaelet szépségeiről szóló baromság-jaival. Ezekután mutassuk meg a képet, kérdezzük meg tud-e valamit a képen látható fickóról (Michelről). Kiprintel nekünk egy aktát. "Bátyja halála után egyre brutálisabb, többször ok nélkül vert össze különböző embereket. Szellemi fogyatékos-ság miatt elbocsájtják." Menjünk vissza a rendőrségre. Adjuk le az összes bizonyítékokat (kivéve a képet) a 199145-ös ügyhöz. Menjünk fel a pszichiáterhez. Adjuk neki az aktát, elmondja analizisét, Michael Bains-szal kapcsolatban: "Ez az ürge nem egyszerű gyilkos. Még az any-ját is megölné 10 centért. Egy skizofréni-ás pszichopata." Menjünk ki. Vizsgáljuk meg a képet, e jobb oldalon az oszlopra felvéve egy cím áll: 522 PALM. Menjünk el ide (522 West Palm). Egy lerobbant háznál szállunk ki. Kopogjunk be. Senki nem felel, de halljuk a mozgolódást a házból. Az ajtót nem tudjuk betörni, se

kilőni a zárat, mert nagyon vastag acélból van. Menjünk el a bíróhoz, folyamodjunk személyes meghallgatásért.

Bent a bírónőnek adjuk oda az újságki-
vágást, majd a fényképet, erre ad egy
házkatatási parancsot. Menjünk el megint
az 522 Palmhoz, de sajnos megint nem
jutunk semmire. Menjünk vissza a bírónő-
höz. Sikertelenségünket hallva, ad ne-
künk egy meghatalmazást a rendőrségi
rohamosztig igénybevétele. Ezután fu-
ra módon nem a Palm-i címre, hanem a
rendőrségre megyünk. Menjünk fel az el-
sőre. Éppen takarítanak, így **SAJNOS**
nem tudunk bemenni a női öltözőbe.
Menjünk be a férfiba, majd a **WC** papírral
dugaszoljuk el **WC**-t. Szóljunk a takarító-
nak, hogy eldugult a **WC**, és nagyon kezd
hasonlítani a Vörös-tengerhez Elmegy
megszüntetni a dugulást, mi pedig besé-
tálunk a női öltözőbe (Na végre!). Nyissuk

zókutyát, hátha szükségünk lesz rá, ami
(? miért is ne) rögtön megkezdje a munká-
ját. Menjünk utána. A kandallót nézi me-
rezen. Használjuk a távirányítót, majd
nyomjuk meg rajta a 8-as gombot. A kan-
dallónál egy titkos bejáró nyílik ki. A piz-
tolyunkat célzásra emelve menjünk le.
Vizsgáljunk meg mindent, kiderül, hogy itt
heroint állítottak elő. Induljunk el kifelé,
mire az árnyékból egy ürge lő ránk, lőjük
le (természetesen egy jól irányzott fejlő-
véssel, ami szintén 10 pont.). Erre meg-
jelenik Morales, aki arra hivatkozik, hogy
csak azért jött le, hogy megnézze él-e
még az ürge. Amint odaér, felkapja a
pisztolyt, velünk szembeni utálatának ad
kifejezést, majd lelő. Mármint lelőne, mert
a Belső Ügyosztály embere egy jól irány-
zott fejlődéssel (természetesen) lelövi, és
aki ezért szintén 10 pontot írhat fel magá-
nak, amivel sajnos behoz minket. Ezek



ki Morales szekrényét, a kód:386.
Kábítószer van benne. Ellopott a kábító-
szerből, amit Rocklinnál találtunk.
Jegyezzük le a jegyzetfüzetünkbe, majd
jelentsük Tate századosnak, aki erre
Moralesre állít egy embert a Belső
Ügyosztályról. Ezek után menjünk el a
Palmra. A rohamosztig csak a paran-
csunkat várja. Vegyük kézbe a pizto-
lyunkat, adjuk meg a parancsot. Sonny
beáll az ajtó mögé, majd a rohamkocsi
betöri az ajtót. Menjünk be, emeljük cél-
zásra kezünket (klikkeljünk a pisztollyal
Sonnyra), majd az első kihempergő ürgét
egy jólirányzott mozdulattal lőjük fejbe
(IGEN !!! 10 pont.), ezután egy bahamain-
ges ürge jön ki az árnyékból. Michael
Bains, megadja magát. Bilincseljük meg,
mire elvezetik. Az ágyon találunk egy tá-
virányítót. A móka kedvéért még ne hasz-
náljuk, hanem menjünk ki. A rohamosztig-
gosok hoztak nekünk egy K-9-es nyomo-

után Sonny-t kitüntetik, ami persze nem
fontos, hanem berohan Marie-hoz, aki ed-
digre már meggyógyult és addig élnek,
amíg meg nem érkezik a **POLICE**
QUEST IV.

Hát ennyi. A néha használt ironikus hang-
vétel ellenére is ez egy nagyon jó játék
volt, és kellemes órákat szerez mindenki-
nek aki leül vele játszani. (Természetesen
ezért én is 10 pontot kapok.)

Mr. T.



A múltkor ott találtuk abbahagyni, hogy
bejutunk a várba. Egy patkányok lakta
borospincében kötünk ki, ahova egy
Minnow nevű kölyök jön időközönként.
Egy rövid beszélgetés Minnow-val, mely-
ben kiderül, hogy Morkus fiával van dol-
gunk, s hamarosan elkap egy Skorl. Ha
nem beszélünk rögtön, tovább mehetünk
a konyhából is, onnan fel a csigalépcsőn.
Lepillantva a nagy terem függőfolyosó-
ján, egy egész csapat Skorl-t látunk, s
mind atomrészeg. Induljunk tovább még
feljebb, s szép kilátásban lenne részünk,
de egy felvonóhid állja el utunkat. Ha ne-
tán megpróbálunk elosonni a Skorl mel-
lett, kiderül, nem is olyan ittas, és számol-
hatunk a következményeivel. A konyhá-
ban vegyük fel a csipeszt, vegyük sze-
mügyre a tőkehúst, majd tépjünk le róla
(ha utálkozva is) egy darab zsírt. Lévé-
n nincs jobb dolgunk, körbe is nézhetünk!
Ha eddig el is kerülte volna Diernot fi-
gyelmét, nézzük meg jobban a borpincé-
ben található bal alsó hordórakást, me-
lyen egy dugót pillantunk meg, s pusztá
kézzel képtelenek lennénk mozdítani raj-
ta. Mire való egy csipesz? Most beszél-
jünk a fiúval, s természetesen csakis az
igazságot mondjuk, aztán ha a Skorl jön,
a csipesszel szedjük ki a dugót, mire a
bor kifolyik, és a ronda ór, enyhén szólva
csakis azzal lesz elfoglalva, mi pedig há-
borítatlanul tevékenykedhetünk. Ügyel-
jünk azonban arra, mikor szedjük ki a du-
gót, mert a bor hamar elfogy! Ha túlju-
tunk az illuminált társaságon, egy kamrá-
ban kötünk ki, ahol a felvonóhid
szerkezete található. Mivel az emelő kis-
sé rozsdás, kenegessük meg. Ez azon-
ban még nem elegendő ahhoz, hogy mű-
ködésbe hozzuk a gépezetet. Kérjük meg
a fiút, hogy ugyan már kezelgesse az
emelőt, s mi addig erőnk teljében megte-
kerjük a csörlőt. A közös munka meghoz-
za gyümölcsét, s a felvonóhid leereszke-
dik. A kérdéses helyen viszont egyenlő-
re csak egy durcás fenevad von kérdőre,
hogy nem akarunk-e esetleg meghalni,
mire egy látványos fegyversuhogtatással
tudtára adjuk, hogy abba még nekünk is
lesz némi beleszólásunk. Ugyanúgy, mint
a sárkány előtt a Skorl-t, daraboljuk fel
fejszénkel, majd lépünk be Selena-hoz,
ahonnan már minden automatikus. A va-
rázslónő kacagás közepette skorpiószerű
lényé válik, de hamar megelégedjük, s
hozzavágjuk a sárkány által adott varáz-
szemet, mire elűzzük belőle azt, ami sen-
kinek sem hiányzott, hogy benne le-
gyen...

Bassman

B-17 Flying Fortress



1943-ban ádáz harc dúl Európa egén. Tíz ifjú szárnyra kel a győzedelmes gépen! Még egy bevetés-és számukra véget ér a háború! A B-17-es Repülő Erődök személyzetének 25 bombázást kellett végrehajtani, a Memphis Belle hajózói 24-en szerencsésen túl voltak. A hátralévő (gondolták) amolyan tejkihordás lesz. Ám az utolsó bevetésükön elszabadult a pokol! A Messerschmittek rendületlenül szárguldottak a bombázók felé.

Szétszóródtak, egyenként próbáltak betörni a kötelékbe, s hirtelen, ahová az ember nézett, Messereket látott! -Támadnak-harsogta a faroklövész az egymásköztiben. -Jelentsenek! - hangzott a pilóta rövid parancsa. Az egymásköztiben kitört a hangzavar: -Hat óra, fönt! - -Kilenc óra, fönt! - -Tíz óra, fönt! - -Három óra, fönt! - -Mindehol vannak! A bal oldali lövész tüzet nyitott, röviddel utána a jobb oldali is. A szűk, oldalsó lövészfülke a törzsben rázkódott a géppuskák rúgásaitól. A csövekből hosszú lángnyelvek csaptak ki. Történyhüvelyek vágódtak szanaszét, jégesőként kopogtak a padlón! /Monte Merrick: Memphis Belle/ A Microprose új szimulátorában a B-17-ben ezt az élményt a játékos is átélheti. Töltés után a kettéosztott képernyőn jobb oldalt hat gép található, bal oldalt a bombázógép neve, alatta a státusa: aktív, mia. stb., a pilóta neve, a dátum, valamint a teljesített küldetések száma található. Lejjebb a bombázógép választása, új gép nevének megadása, vagy a kimentett gép betöltése történhet. Új gép nevének megadása, pilóta beírása és az orrfestés kiválasztása a következőképp történik: nyomjuk meg a "reset bomber" feliratot, ekkor megkérdi a program, hogy biztosak vagyunk-e benne ("yes"), ezután a pilóta nevét kell megadni, majd a gép neve kerül sorra, ezután választhatjuk ki a nekünk tetsző orrfestést. Miután ez is megvan, mentsük le a gépet, hogy ne kelljen minden alkalommal újat generálni, amikor lelövik, vagy újratöltjük a programot. A "select bomber" után láthatjuk a gépünk orrát közelről, rajta az ominózus képpel és a későbbiek során a lelőtt gépek után járó kereszteteket, amiket a gépünk orrára festenek! Alatta a "crew photo", "mission briefing", "crew training", "bomber history", valamint a "back to roster" felirat szerepel. Az elsővel az emberek fotóit nézhetjük meg, a második az éles küldetés kezdetét jelenti, a

harmadik a gyakorló küldetés, a következő a bombázó által teljesített küldetéseket, az emberek nevét- rendfokozatát tartalmazza. Az utolsóval léphetünk vissza új gép generalálásához. Ha a "mission briefing"-et, vagy a "crew training"-et választjuk a következő menübe lépünk be: Az eligazító szobában Európa és Anglia térképe alatt a "mission", "map", "recon", "accept", "decline" feliratok díszelnek. Az első felirat egyértelmű, a második szintén, a harmadik feliratot választva légifelvételen nézhetjük meg az elsődleges és másodlagos célpontok képeit. Accept-decline a küldetés elfogadása vagy elutasítása, gyakorlásnál nincs sok értelme, mert úgysem ad másik célt. A mission választása után tudjuk meg a feladatot, az elsődleges és a másodlagos cél nevét, az útvonalat, a felszállás kezdetét, a visszatérés idejét valamint az elsődleges-másodlagos cél bombázási magasságát és az egy javadalmazásra felrakott ejtőlőszer mennyiségét. Accept választása után a configuration menübe jutunk, itt állíthatjuk be a könnyítéseket, a felbontást, stb. "Exit" választása után mindjárt bele is csöppenünk a kellős közepébe. A gépen ülünk, a torony üzenetét olvassuk: "Szabad a kifutó sok sikert". Ezután két választásunk van: A; kézzel indítjuk be a motorokat és szállunk fel, vállalva, hogy mindjárt az elején, a felszállás előtt felrobbanunk (ennek egy előnye van, a vissza utat megspóroljuk), vagy B; a program végzi el a felszállást és a kötelékbe helyezkedést. Miután mindez megtörtént elkezdődik a hosszú fárasztó utazás a cél felé (mivel a program "real time" üzemben működik alaphelyzetben, ez azt jelenti, hogy ha pl. Bréma lenne a cél, ami jól tudjuk Angliától igen messze esik kb. 8 óra, a valóságos időt kellene eltölteni a repüléssel ami igen fárasztó lenne). Ezért felszállás után azonnal nyomjuk meg az "alt+T" -t, ami a "config menü"-ben beállított idő szerint, minden lenyomás után a megfelelő idő mennyiséggel arányosan viszi előre a gépet, vagyis magyarul azt jelenti, hogy hamar odaérünk a cél fölé, ha nincs légvédelem, vagy a vadászgépek nem támadnak. Miután rádióon megkapjuk az üzenetet, hogy elértük a tájékozási pontot nyomjuk meg a "C" billentyűt, ekkor a gép "félig robbantott" rajzát kapjuk meg, ahol az emberekkel tudunk mászkálni az egyes helyszínek között. Az orrból a bombavetőtiszteket állítsuk fel, az

egérrel nyomjunk rá a bomba jelre, majd a képernyő tetején a lapozgató nyílal menjünk a bombatérbe. Ha a bombavetőtiszt megjelent, nyissuk ki a bombatér ajtót a jelzéssel, ezután ismét "C" és várjuk meg amíg az ajtó teljesen kinyílik. C-gomb után a tiszttel menjünk vissza a helyére és ültessük a "Norden"-célzó készülékhez (a jel középen), "C". Ekkor a célzókészüléken keresztül szemlélhetjük a tájat, ha a rádióban megjelenik az üzenet "Start bombing run" kapcsoljuk ki az automata irányítást, az "M" gombbal, nyomjuk meg az "O" gombot, ekkor már a "bomb door open" feliratnak világítania kell, ha nem így van akkor újra ki kell nyitni a bombatér ajtaját, az "O" megnyomása után a felső sárga lámpa fog világítani. (Most sűrűn imádkozzunk, nehogy egy "Vadász hat órából alacsonyban-" jöjjön, mert ha véletlenül betalál a nyitott bombatér ajtón, a tíz bomba közé azzal leveszi a vállunkról a bombázás és a további harc, repülés minden gondját. Ugyanis akkora területen szóródnak millió darabra, hogy Szent Péter is igencsak gondban lesz az összeszedésünkkel!) Ekkor, a valóságban a repülőgép irányítását a bombavető tiszt veszi át négy percre, a "Norden" célzókészülék segítségével irányítja a gépet a célterület fölé, ahol oldja a bombákat. A programban sajnos ez nem így van (legalábbis én nem így tapasztaltam, első negatívum a programmal szemben /lesz több is/). Ugyanis miután bekapcsoltuk a Nordent és ki az auto pilot-ot nem történik semmi érdemleges, hiába próbáltam a gépet jobb helyzetbe irányítani a cél fölé, a bombák kioldás után jóval a cél előtt csapódtak a földbe, hiába próbáltam új forduló után máshonnan oldani a bombákat, az eredmény ugyanaz volt. Arra gondoltam talán nem az előírt magasságon re-



pültem, új forduló, a pilótafülke és a Norden között cikáztak a kezeim, szigorúan tartottam a magasságot (amit eligázításkor külön papírra felírtam), az eredmény ugyanaz lett! Ez annyira elkésért, hogy nem is törődtem tovább a bombázással, a légiharcra koncentráltam. Ez sokkal felemelőbb élményt nyújtott (pedig a bombázón nem ez az elsődleges cél). Miután a légénység éles küldetésen harc közben óhatatlanul megsebesülhet sőt meg is halhat, a gyógyításról is ejtsünk néhány szót (ez kimondottan előnye a programnak, hogy nem veszítjük el mindjárt az első körben az emberünket, van még egy esélyünk). Tehát ha látjuk, hogy valaki megsebesül(. . . Aargh I am hit) gyors "C"-gomb nyomással megkeressük a sebesültet és mivel a gépen akad né-



hány fickó aki ért a gyógyításhoz (ez lehet bármelyik emberünk), ezért nem írok konkrét személyt, az ügyis kiderül ha megnyomjuk a "C" után a jobb felső sarokban levő négyzetet, ami a kérdéses személyről ad információt: neve, különféle tudásokban való képzettsége, stb. Ezután az illetőt vigyük a sérülthöz, ekkor új szimbólum kerül a képernyőre, egy kereszt, amit ha megnyomunk vöröskereszt lesz- ezzel is jelezve a gyógyítást. Ezután ki kell választani azt akit meg kell gyógyítani, rá kell clickelni a képére. Egy bizonyos idő eltelte után a páciens újra egészséges lesz (a következő találatig, amikor lehet előlről kezdeni az egész ceremóniát). A programról túl sokat már nem tudok írni. A harc egyéni ízlés dolga, lehet "auto" lövés, de lehet manuális is harcolni. A grafikája, amit az MPS-től megszoktunk szédületesen jó, az animáció, ahogy a gépfegyverek csöve mozog, egyszerűen káprázatos. A hanghatások is kellemesek. Negatívum viszont az, hogy ha akarjuk ha nem, a helyszínek közti átkapcsolások pillanatában a program automatikusan átvészli annak a helyszínek az irányítását amit elhagytunk és ez nagyon idegesítő tud lenni akkor amikor egy műszerfal-helyszíni forduló igazítás után ellenőrizni akarjuk a Nordenen a céli-

rányt, látjuk, hogy ugyanabba az irányba repülünk mint mielőtt beléptünk a műszerfalhoz. Mert a gép nem enged semmi egyénieskedést, mindjárt pattogni kezd, hogy kiválunk a kötelékből. A program kezelő szervei:

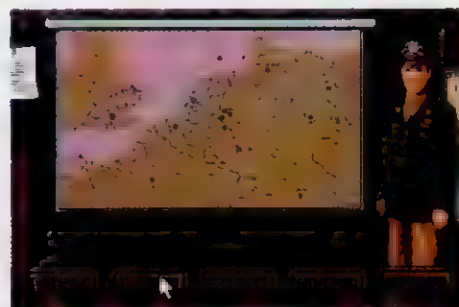
F1-bombavető tiszt, F2-navigátor, F3-pilóta, F4-másod pilóta, F5-tetőlövész, F6-rádiós fülke.

A rádiós fülkébe ha belépünk, először a rádiós naplót látjuk, ebben később lapozgatni lehet a megfelelő nyilakkal. A "radio" feliratot megnyomva mi küldhetünk üzenetet a kötelék vezérgépének úgy, hogy kiválasztjuk az üzenetet, ráclickelünk, ekkor piros színű lesz, most újra nyomjuk meg a "radio" feliratot és az üzenet elmege.

F7: gömbtoronylövész,
F8: bal oldali lövész, (port waist gun)
F9: jobb oldali lövész, (starboard waist gun)
F10: farok lövész,
shift+F1: előre nézés,
shift+F2: hátra nézés,
shift+F3: bal oldali nézet,
shift+F4: jobb oldali nézet,
shift+F5: felfelé nézés,
shift+F6: lefelé nézés,
shift+F7: bombatér nézet,
shift+F8: célpont látképe,
shift+F9: vadászgép nézet,
shift+F10: hátulról kívülről nézet,
Insert/Delete: külső nézetben a gép forgatása jobbra/balra,
Page Up/Down: külső nézetben a gépet felülről/alulról látjuk,
+/- : külső nézetben a gépet közelítjük/távolítjuk,
Alt+M: kamera be/ki,
Alt+D: felbontás
növelése/csökkentése,
Ctrl+Q: kilépés a prg. -ból,
F: flaps le/fel,
G: kerék fel/le,
B: kerék fék,
S: hang ki/be,
I: műszerfal(pilóta/másodpilóta)nézetben,
[: műszerfal balra tolás,
] : műszerfal jobbra tolás,
I: Norden célzó(bombavető tiszt)nézetben,
E: külső nézet(pilóta, mp, bombavető, navigátor) nézet
+/- : sebességet növel/csökkent,
Ctrl+1- 4: ig-motor be/ki kapcsolás.

A pilótáknál van egy szimbólum amit idáig nem említettem: egy kerék, ez arra va-

lő, ha a kerék0kiengedő mechanizmus valami hiba miatt nem üzemelne, magyarul a "G"-re nem megy ki a futómű, akkor "kézzel kell kitekerni a futót", ami a való-



ságban tizenöt percbe is beletelik, itt viszont csak meg kell nyomni ezt a jelet és máris kint van a futó. Ezenkívül van még egy nagyon fontos szimbólum, amiről feltétlenül tudni kell és ez mindenhol megtalálható: a képernyő jobb oldalán a lapozgató nyilak alatt, egy lefelé mutató nyíl, amit ha megnyomunk minden ember elhagyja a gépet. Magyarán ez az ejtőernyő nyitás jele! Vigyázzunk, hogy mikor használjuk, mert ha egyszer már kiugrottunk a gépből vissza nem mászhatunk és ha ellenséges területen érünk földet, nem biztos, hogy megtalálunk az ellenállók akik kisegítenek a német területről. Viszont ha a németek elfognak, akkor számunkra vége a háborúnak, mehetünk hadifogoly táborba és kezdetjük előlről a játékot! Röviden ennyit tudtam összeszerelni a játékról, mindenkinek sok sikert, jó repülést. Ha valaki a Norden célzókészülék segítségével dobta le a bombáit és azok célba is értek, mind a négy lámpa világított a készüléken, vagy valami más módszerrel sikerült a célokat értékelhetően



megsemmisítenie azt kérem, hogy a szerkesztőségem keresztül értesítsen engem.

Boogieman

IBM PC - 75%
Amiga - 73%

Darklands

avagy hová fejlődnek a szerepjátékok?



Sajnos létört szívvel érkeztem haza a ECTS-ről. (European Computer Trade Show) A MicroProse újabb olyan játékot készített, amely talán soha sem készül el Amigára. De a PC tulajdonosok öröme sem lehet felhőtlen, mert minimum 2 mega-RAM, 386-os vagy 486-os konfiguráció szükséges az installációhoz. Nem beszélve a 18 megabyte winchester igényről. Mi is a Darklands? Egy olyan szerepjáték, ahol végre nem egy labirintusban vakoskodó gyilkos banda vezetését kell ellátnunk. Egy gyönyörű Photoscape eljárással készült, akciókkal, csatajelenetekkel dúsított tökéletes kaland, amelyben döntéseinket menük segítik.

Mit is tehetünk egy Eye of the Beholderben, csavarogtunk az előre megtervezett labirintusban és próbára tettük ügyességünket a nagy fantáziát nem igénylő csataszituációkban. Ez a helyzet alapvetően megváltozott a Darklandsben. Nem AD&D, sőt nem is akar hasonlítani ilyenmire. Nincsenek karakter "level"-ek. Emberek vannak, a maguk képességeivel, specialitásaival és tökéletlenségével. Emberek, akik megpróbálnak megélni egy sötét világban, a sötét középkorban. A különbségek másik alapvető szintje a teljeskörű lehetőség a csélekvésre. Minden szituációban tucatnyi lehetőséget kapunk a megoldásra, ezek között akad jó, rossz és semleges lehetőség is. Nekünk kell kiválasztanunk az általunk helyesnek ítélt verziót. Már emiatt is különbözik az eddiektől. De a játékosnak már a karaktergenerálásnál feltűnhet a különbség. Karaktereink emberek - mégpedig nem is akármilyenek. A gyermekkoruktól kísérhetjük végig tulajdonságaik alakulását. Származásuk természetes módon befolyásolja képességeiket.

Először válasszuk ki a származást, majd osszuk szét a megfelelő mennyiségű bonus pontot. Jó taktika, ha az Endurance (kitartás) és Strength (erő) pontokat maximumra, azaz 40 körülre állítjuk. Ezután állítsuk be az Agility, Intelligence Perception (megérzés) pontokat és legvégül a Charisma-t. A továbblépés után egy nagy listából választhatunk megfelelő "hivatást" 15 éves karakterünknek. Fontos apróság: mindegyik karakterosztály különböző módon változtatja az alaptulajdonságokat és a képességeket.

Természetes, hogy egy harcosnak küldött ember kevesebb mentális, és több fizikai skillel gyarapodik. A szétosztható bonus is változó, így jól meg izzad az ember mire a megfelelőt kiválasztja. Nagy hasznossággal alkalmazhatjuk azt a szabályt, ha átlagosan jó karaktert szeretnénk előállítani, váltogassuk az osztályait, ha pedig specialistára fáj a fogunk, következetesen maradjunk a képzésének egy fajta irányánál. Miért "hangsúlyozom" ezt? Ugyanis a karakter még nincs kész egy osztály választás után. Egy választás 5 évet jelent az életéből. Tehát lehet olyan, hogy emberünk 15 éves korától "student", 20 évesen "regruit", 25 évesen "novice monk" és csak 30 évesen indul neki kalandozni. Sok pontot oszthatunk szét ha

lášhoz való viszonyt, az Alchemy a potiók készítésében szerzett jártasságot, a Speak Latin és a Speak Common a nyelvismeretünket és kommunikációs képességeinket determinálják. A Read & Write az írás mesterségét ismerteti. Az egyéb tulajdonságaink sem elhanyagolandók. A Heal a gyógyító képességünket, az "Artifice" a kis tárgyakhoz (zárak, lakatok) fűződő képességünket mutatja. Néhány apróság a túléléshez: Woodwise - erdőjáró bölcsesség, streetwise - városi alkalmazkodóképesség, riding - lovaglás, Stealth - lopakodás. Ha elkészítettük karaktereinket 30-35 éves korban ildomos elindulni kalandozni. Ha tovább tanulgatunk visszaeshet az erőnk és kitartásunk, ezzel szemben jelentősen nőhet bölcsességünk.

Ezzel kezdetét veszi a nagy kaland. A négy emberünk különböző alapfelszereléssel és tudással rendelkezik. Lépjünk át a karakter képernyőre és öltöztessük fel őket illően. Igen, kezdetben igencsak hiányos az öltözkűk. Ez később javítható, az árusok és az ellenteleink segítségével. Induljunk azonnal a város piacterére és vásároljunk be a piaci forgalomban páncélatot és fegyverzetet. Mivel alapvető célunk a hírnév és a gazdagság kezdjük azzal áldásos fevékepységünket, hogy ej-



megfelelően választunk. Egy tanács: mindenképpen készítsünk specialistákat az alkémia és a vallás területén. A skillek három alapterületre oszlanak: Fegyveres képzettségek, mentális és egyéb. A fegyveresek a szokványos vágó, zúzó, szűrő, stb. fe oszlanak. A szellemi képességek közül, a Virtue - a szentek megidézéséhez nélkülözhetetlen, a Religion - a val-

jelenté a város utcáin fosztogató tolvajokat ritkítsuk meg, ezzel jó szolgálatot téve a város békés polgárainak. A városi őrseg folyamatos őrjárai miatt csak a szűk mellékutakban oszthatunk, ha nem ohajtunk bírságot fizetni. Néhány csapat tolvaj elpusztítása után, a státuszunk "respected" azaz ismertté válik. Ne feledjünk csatározásaink között pihenni és kimente-

ni az állást. A hírnév ilyen alacsony szintje is elég ahhoz, hogy néhány feladatot leszakítsunk. Pénzes kereskedők, Fuggerek vagy Mediciék szolgálatában. A Mediciék és Fuggerek a középkor nevezetes családjai voltak, akiknek gyakran meggyűlt a bajuk a különböző rablólovagokkal és effélékkel. Ezeket a kis konfliktusokat bízzák ránk szívesen Őnagyságaék. Viszont fizetni nem túlzottan szeretnek. Jobb a városi kereskedőkkel kezdeni, mert azonkívül, hogy sok pénz ajánlanak, rendszeren fizetnek is. Missziókat szerezhetünk kocsmákban, fogadóknál, főtereken és minden olyan helyen ahol beszélgethetünk. Ezek között akad kisebb és nagyobb probléma, vitás ügy, vagy örökségi visszaszerző akció. Egy biztos sokáig nem ülhetünk babérjainkon. Vagy mégis? Ha nem vagyunk megelégedve karaktereink tulajdonságaival keressünk egyetemet és béreljünk oktatót, aki jó pénzért emeli a tudásszintünket a fogadó eldugott zugában. Csak így emelhetjük alkémiai szintünket. A tolvajok, pápok és doktorok között is találunk tanítókat. Természetesen a kocsmái tevékenysége mindenkinek szabadon választott. Amíg egyik emberünk tanulmányozza a latin nyelv tudományát, harcosunk emelheti erejét, vagy pihenhet. Mások ezen idő alatt pénzt kereshetnek, imádkozhatnak istenekhez, vagy alkímiai potíonokat készíthetnek. A feladatokhoz egész emberekre van szükség így lehetőleg ne induljunk neki lerongyolódott csapattal, a feladatok nagy része úgyis megvár. A vándorlásaink alatt pihenhetünk is néha az "F8" segítségével esetleg csapatát állíthatunk az "F7" lenyomásával. A nagy missziók a világban elért hírnevünket növelik. A városban a "local reputati-

rán, vagy az éjszakai kalandjaink alatt soha ne támadjunk védtelenekre, útdószedőkre, vagy a városi őrök tagjaira. Tanuljuk meg a városokban éjjel nem szabad grasszálni, ha ezt felróják és pénzt követelnek adjuk át az összeget, különben hamarosan egy sötét cellában találjuk magunkat. Ezt pedig senkinek sem ajánlom, mert ezektől a kiskirályoktól nyugodtan megpenészedhetünk a hűvösön, sőt nem ártana nekünk olyan ítéleteket hozni, amely esetleg a fejünket rövid úton a nyakunktól viszonylag nagy távolságra helyezi. Egy kalandom során egy kocsmában kevertem egy veszedelmes potíont és enyhén túlfutott a reakció. Ez a buli addig fokozódott, hogy lerobbant rólam a helyiség. Persze egy veszedelmes mérgekeverő gyanús a városban, hiába fizet gazdagon az okozott kárért. Tehát nem jó "suspected" azaz gyanús kategóriába kerülni. A gyanús helyeken éjszakai beoso-

latokkal gyarapodtam. Legközelebb általánosítottam és egy ilyen házikóba be-



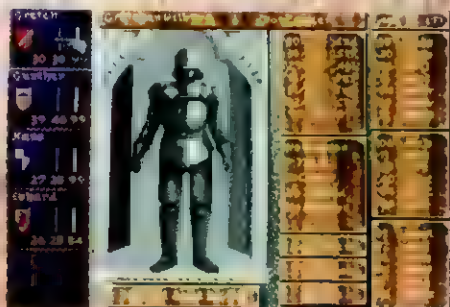
rontva egy szegény özvegyasszony nyugalmát zavartam meg - majd meghalt jjedtében. Jól visszaesett néhány tulajdonságom. Más, boszorkányszombaton megkeresztelkedve azonnal lezuhant néhány tulajdonságom és a lelki tisztaságom sem volt a régi. Sok rossz történik a világban így tanivalónk akad bőven. A Jóság, könyörületesség és tettvágy meghozza a méltó jutalmát.



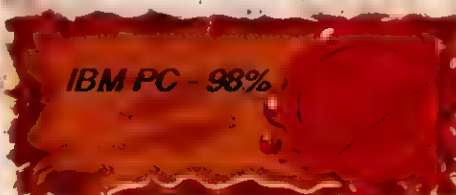
nást ajánlok és sok tolvaj pusztítást, így hamar megszüntethető a gyanú. Nagyobb csetepatékba is bonyolódhatunk. Sárkány ellen vonulhatunk, elpusztíthatjuk egy boszorkány-szombat résztvevőt, esetleg a bányászok járatait tisztogathatjuk a hivatlan látogatóktól. Harcolhatunk a városok és erdők mezők rablóival, vadállataival. Csataink perspektívikusan zajlanak le. Itt különböző harcmódorokat választhatunk ellenfeleink elpusztítására. Fegyveres képességeink harc folyamán fejlődnek, míg a mentális képességek a használatuk következtében, vagy tanulás útján emelkednek. Az egyéb képességek is gyakorta csak speciális tevékenységünk hatására növekednek, vagy csökkennek!! Egy másik kalandom alatt egy kis házikóhoz érve gondolkodtam, mit tegyek. Bekopogjak, beleselkedjek, elmenjek tovább vagy berontsak. Belesve egy boszorkány rontott rám, akit nagy nehezen légyőzve hasznos varázs-

Mindent megtalálunk, amit a középkor sötét szörnyeiről megálmodhattak. Hivhatunk szenteket szorult helyzetekben, ha elég magas a hitünk. Döbölhatunk különböző alkémiai csodákat ellenfeleink gyengítésére. A játék tökéletesen hiteles képet fest a középkori életstílusról, kalandvágyról, félelmekről, kiskirályokról, boszorkányságról és mágjáról. Ez nem véletlen, ugyanis kb. 60 könyvet használtak fel a játék forrásait: középkori szörnyetegekről, építészeti stílusokról, boszorkányságról, földrajzról, történelemtől és vallásról. A játék teljesen interaktív, így könnyedén belezuhanunk a hangulat csapdájába. Sok kellemes órát tölthetünk a képernyő előtt a négy kalandorunk vezetésével. Sajnos a készítő a "Hall of Fame" részt teljesen kihagyták a végső verzióból, ez nagyon hiányzik. 90 város, számtalan kis település, apátság, kastély, barlang és bánya várja a felderítő kíváncsiságunkat. Jó kalandokat ebben a sötét világban! A tisztaság fénye vezessen utatokon.

Shy DaCosta



on" a helyi elismertségünket mutatja. Ha valaki "local hero" (falu bikája), akkor már eléggé felnéznek rá. Viszont utunk so-





Az őszi E.C.T.S.-en ragadtam meg az alkalmat, hogy Bret Berryvel, az SSI egyik producerével készítsek riportot. Az apropót a Dark Sun c. játékuk adta, ami egy teljesen új rendszeren alapuló szerepjáték.

GURU: "Az SSI AD&D szerepjátékaigencsak közkedveltek Magyarországon is, de a Dark Sun világot már nem ismerik annyian. Egy pár szóban meséljen Nekünk a Dark Sun világról."

B.B.: "A Dark Sun az AD&D világok egyik legújabb része és rövid idő alatt rendkívüli népszerűsége tette szert. A játék egy bolygón játszódik, ami sivataggá vált. A környezet leginkább a Mad Max filmekben megismert tájakra hasonlít, a karaktereknek is hasonló motivációik vannak: harc a vízéért, az életbenmaradásért. Természetesen a növények elég ritkák ebben a világban. A fémek hatalmas értéket képviselnek mint igazi fegyveralapanyag. Így a legtöbb fegyver és páncél fa, bőr és kő alapanyagú. A túlélésért való harcban csak a legkiemelkedőbbek maradnak életben, így a fajták túróképessége megnőtt. A játékban indítható legalacsonyabb szint a 3-as, a világ kegyetlen törvényei és szörnyei miatt. Folyamatos kemény harcok folynak egy igazi fémfegyver vagy kút miatt."

GURU: "Milyen karakterek népesítik be a Dark Sun-t?"

B.B.: "Két új fajt lehet indítani: Mule-t és Thri-Kreen-t. A Mule (lefordítva öszvér)

mellett van még egy varázslószzerű osztály, a Pszionikus. Így már több mint 180 varázslat és pszionikus képesség használható az első részben."

GURU: "Ha jól emlékszem, ebben a világban vannak olyan mágusok, akik a növények természetes erőit használják fel a saját mágiajuk növelésére, és vannak akik ezt meg akarják akadályozni..."

B.B.: "Igen, vannak ún. preservet-ek



(fenntartók), akik ősi ellentétben állnak a defiler-ekkel (energiaelszívókkal). Az utóbbiak gonosz mágusok s erejük egy részét a növények energiájának elszívásával pótolják. Viszont minden karakter rendelkezik valamennyi psi energiával."

GURU: "Hány grafikus dolgozik a játékon, és mióta készül?"

B.B.: "45 hónapja kezdtük el a játékot tervezni, reméljük ez év novemberére el is készül. Őt "belső" grafikus és több "külső" is dolgozik a játékon. 30 lényti-

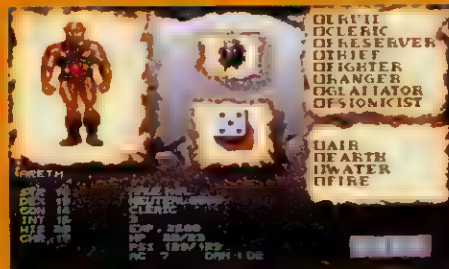
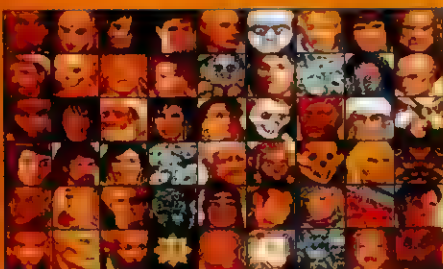
játék, PC-n 386/25-ön fog megfelelő sebességgel futni. Lassabb gépek esetén, az animációt ki lehet kapcsolni. Csak VGA kártyával fut a játék- de teljes képernyős, 8 irányba scrollozható."

GURU: "Új szerkesztőt fejlesztettek ki a játékhoz, mik az előnyei?"

B.B.: "Minden ikonorientált. A mouse pointer is egy ikon, ami a cselekvési lehetőséget mutatja. Jobb gombbal válogathatunk a lehetőségeink között. A varázslatok is ikonnal vannak jelölve, ezeknél fontos a szín (minden tűz alapelemű varázslat narancsos háttér-színnel... elektromossággal kapcsolatos varázslatok sötétkékkel lesznek jelölve). A harc nem valós idejű lesz. A fontos információkat eltárolja a számítógép, és bármikor visszakérdezhető. Ezenkívül van hely arra is, hogy mindenki begépelje a saját megjegyzéseit. A hősi tetteket is számon tartja majd a gép."

GURU: "Egy pár szót mondjon a játékról..."

B.B.: "Négy karakterrel indulsz, és egy gladiátorarénában kell küzdened. Ha leleményes vagy, felkelést szíthatsz és elmenekülhetsz. Ezután pénzt kell szerezned a városban, és a megélhetésedet kell biztosítanod. A játékban 43 nagy terület lesz, ezek között van: négy falu, sok barlangrendszer, kastélyok, város, sőt egy óriási föld(homok)alatti birodalmat is felfedezhetsz."



rendkívüli teherbírással rendelkezik, míg a Thri-Kreen egy rovarszerű lény, aki erős és jól alkalmazkodott a bolygó időjárási viszonyaihoz. A főbb karakterosztályok mind megtalálhatóak, a mágusok

pus lesz (egy típuson belül több fajta is létezik, pl. hegyi óriás, jégóriás, stb.). Eddig összesen 200 percnyi zene készült el, ebből valószínűleg vágni kell. Csak PC-re és Macintoshra készül el a

GURU: "Köszönöm az interjút."

B.B.: "Én is köszönöm, és sok sikert kívánok az újságoknak!"

FALCON 3.0

/ Spectrum Holobyte /

Ha '89-ben szimulátorról kérdezték volna a számítógépes társadalmat, bizonyára a legtöbbben a Spectrum Holobyte fejlesztette FALCON-t említették volna, mely a kor egyik valószínűbb alkotása volt és játszhatóságát csak a korlátozott repülési terület gátolta. Két kúdesítés lemez és számos elismerő díj után, '91-ben lépett színre a nagy testvér, a FALCON MARK II / 3.0. A programozók, a hagyományt folytatva, ismét egy mérőldkövet alkottak a PC szimulátorok történetében, hiszen a jelenlegi legrealisabb repülés-szimuláció megalkotásával dicsekedhetnek.

A terjedelmében is imponáló program három hadszínteret és számos újdonyságot tartalmaz, melyeknek részletes ismertetése már a közel 300 oldalas kézikönyv miatt is lehetetlen. Ennek ellenére, megpróbáltam kideríteni és közzétenni a kevésbé ismert funkciókat, annak reményében, hogy a bevetések alatt hasznosnak bizonyulnak. Az ismerős második része, remélhetően a következő szám oldalain kerül napvilágra.

A hiedelemtől eltérően, a program nemcsak az elkötelezett szimulátor veteránoknak imponálhat, hiszen az INSTANT ACTION egy arcade shoot-em up rajongónak a RED FLAG pedig a repülni vágyó, de ezt nem sok szerencsével gyakorló felhasználónak is szórakoztató lehet. Az utóbbi esetben azért némi elkötelezettségre is szükség van, hiszen el kell dönteni, hogy az egyszerre fennálló 6 század közül melyikhez kérjük a beosztást (SQUAD). De lehetséges új századok alapítása (FORM) és régiak leváltása (DEACTIVATE) is. A hadszíntér (THEATER) lehet az igéret földjén, Saddam Irakjában vagy a panamai eserdőkben és miután elköteleztük magunkat (COMMIT), kezdődhet a repülés. Azonban vessünk még egy pillantást a többi monitorra is. CONFIG: A program konfigurálása a Nehézségi Szintek (DIFFICULTY LEVELS) és a Rendszer Beállítás (SYSTEM SETUP) képernyőn történik. A legtöbb definiálható változó már ismert, így csak az érdekességekre térünk ki. Haladó szint (ADVANCED) kivá-

lasztása esetén automatikusan HFR ké-szülékre vált a rendszer. Ez esetben a RADAR kapcsolóval válthatunk át SAD ill. SAM üzemmódbba. Lehetőség nyílik tet-szőleges repülési képesség (CUSTOM) beállítására is, ha nem felelnek meg a gép adta opciók. Az F-16 A és C altípusá-nak kivetítőernyője választható ki a HUD kapcsolóval. Az előbbi analóg magasság-, irányszög- és rep.sebesség kijelzővel van ellátva, míg a C variánsban a HUD nemcsak teljesen digitális, de egyszerűbb leolvasni az adatokat. könnyebb használ-

terhelés, sú-lyedő és emel-kezőteljesítmény valamint az ezekből adódó manőverezési képesség. Az egyszerűsített rep.mod. (SIMPLIFIED) minden valóságot nélkülöző arcade játéknak felel meg, míg a közepes (MODERATE) fokozat már felhajtóerő és légellenállás tényezőket vesz figyelembe. Összetett modell (COMPLEX) esetén egy matematikai koprocesszor nélküli gépen elérhető legrealisabb repü-

lés tapasztalható. Ha az Air National Guard F-16 kiképző szimulátorához hasonló rendszeren kívánunk repülni, semmi akadály, hiszen a HIGH FIDELITY modell 'nagy hűséggel' reprodukálja a valóságos feltételeket. Az a tény, hogy nincs mindenkinek egy (80X87) matematikai koprocesszora. Érdekesség a fegyverek hatékonyság beállítása is, mely meghatározza milyen pontossággal kell kioldani az offenzív terhet ahhoz, hogy tökéletesen elpusztítsa a kijelölt célpontot. Minél nagyobb az érték, annál messzebből indítható a fegyver biztos találat reményében. Nagy hatékonyság (HIGH) esetén a céltől 12 méterre eső becsapódás már rongáló hatással van a célra, míg a közepes hatékonyságú (MEDIUM) fegyvereknél a felére csökken a rombolási zóna. Legvalószerűbb a kis hatékonyságú (LOW) fegyverek alkalmazása; ebben az esetben a lövedékek pontosan el kell találni a célt megsemmisítése érdekében.

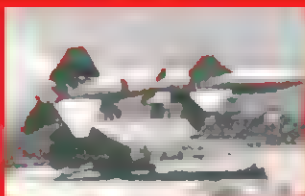
A hírszerzés option (INTELLIGENCE), melynek feladata az ellenséges földi és légi tevékenység ismertetése, csak a hadművelleti területen alkalmazható. A tökéletes felderítés (PER) az összes alakulat, míg a szokványos (STD) az egységek java részének helyét tünteti fel. Korlátozott hírszerzés (LIM) esetén csak az egységek töredékének ismertetik a lokációját. Végül pár szó az EMS beállításáról; a topográfiai adatokat a Magassági adatok (ALTITUDE DATA), az összes felszíni tárgyat pedig a Tárgy adatok (OBJECT DATA) funkcióval helyezhetjük a bővített memóriába. Ahhoz, hogy kísérő-



ni és a megjelenő utasítások is segítséget jelentenek. Az ellenség logikai szintje (ENEMY LOGIC LEVEL) a pilóták repülő képességén kívül a hadsereg tisztjeinek taktikai gondolkodását is determinálja. A program valószerűségét tükrözi, hogy nemcsak a kiválasztott szintű ellenséggel csapunk össze, hanem az alattuk lévő kategóriába tartozókkal is találkozhatunk. Gyakornok (TRAINEE) szinten a pilóták csak a vízszintes síkban, 6 G max. terheléssel manővereznek, míg a parancsnokok hajlamosak rossz stratégiát követni és hibás döntéseket hozni a harctéren. A kadét 7-8 G-ig végez egyszerű, de már függőleges is síkban történő fordulókat, a parancsnokok jó stratégiáját csak a csataterítéri hibák hátráltatják. A veterán pilóták elvileg bármely manőverre képesek 9 G-ig és a parancsnokok is csak ritkán hibáznak. Ha valaki ász, akkor gyakorlatban is alkalmazza az összes lehető kombinációt és eddig egy tábornokról sem derült ki, hogy valaha tévedett volna. A repülési modell (FLIGHT MODEL) a gép tulajdonságait takarja, mely olyan tényezőket tartalmaz mint a felhajtóerő, légellenállás és







nal 10,000 láb magasság növekedést jelent. Ez az üzemmód a közvetlen veszély gyors meghatározását teszi lehetővé. Ha az aspektus szöge 170° és 180° között van akkor a gép valószínűleg támadó szándékkal pontosan felénk tart.

A HFR (High Fidelity Radar):

Ez a mód közelíti meg legjobban az eredeti APG-66 működését, melyben sok funkciót magunknak kell végrehajtani. A négy üzemmódban működő készülék felbontását, az radar antenna állásszögét és az egyes célok kiválasztását manuálisan változtatjuk. Vízszintesen 20°, 60° és 120° -os szögben állítható be radar légtér megfigyelésre. Ha a célpont kívül esik ezeken értékeken, nem jelenik meg a képernyőn. A függőleges beállítás 1, 2, és 4 -es skálájú lehet. 1 -es beállítás esetén az antenna vízszintesen, jobbra és balra mozog, míg a többi esetben a jobbra, le, ballra, fel pályán sugároz. Az antenna állását két skálázott vonalon lévő inverz T mutatja, míg

vizsgált légtér alsó és felső határa a képernyő jobb felső sarkában található. Mindkét érték 1,000 lábbal szorzandó! A célt jelző zöld kocka új helyzete csak a következő pásztázás után jelenik meg, de a nyomkövetés megkönnyítése érdekében, ha egyre halványodva is, a képernyőn látható az utolsó három pozíció. Ne feledjük, minél nagyobb szögben mozog az antenna, annál több idő telik el a megvilágítások között, így ha folyamatos információra van szükség csökkenteni kell az állásszögét. A NAM üzemmódban az egyes célok távolsága határozható meg. Ha több információ sükségettelik a célról, a T -vel irányítható két függőleges, párhuzamos vonalat, a 'befogó karámot', helyezük a cél radarjelére és az ekkor megjelenő harmadik vonal és a függőleges skála segítségével hamar meghatározható a magasság is. SAM üzemmódba lépünk, ha 'karamba' fogjuk a célt és megnyomjuk a Z -t. Ekkor a cél befogottként tekinthető és gyémánt alakúra vált át. A képernyőn megjelennek a befogott gép fontosabb adatai. Visszalépés NAM módba az X -el történik. A SAM előnye, hogy a rövid

megvilágítási idő miatt, az ellenség TWI -je nehezebben figyel fel jelenlétünkre. Az STT (Single Target Track) módra úgy válthatunk, ha a SAM -ban már befogott gépnél még egyszer megnyomjuk a Z -t. Ekkor minden más gép eltűnik, hiszen az antenna csak a kijelölt célt követi. Előnye a folyamatos nyomkövetés, hátránya az ellenség biztos figyelmeztetése jelenlétünkről. Az ACM (Air Combat Maneuver) alapján azonos az STT -vel, azzal a különbséggel, hogy csak 10 mérföldön belül használható és automatiku-

re irányuló manővereknél is. A repülőgépfedélzeti radar típusok is a TWI -n jelennek meg: - "1": Harmadik generációs Doppler, több célpont követésére alkalmas, le- és felnézni képes készülék. "2": Egy célpont követésére alkalmas Doppler radar. "3": Első ill. második generáció folyamatos hullámú készülék. "4": Célpövető radar. "5": Támadó radar. "6": Légi előre jelző (AWACS típusú) készülék.

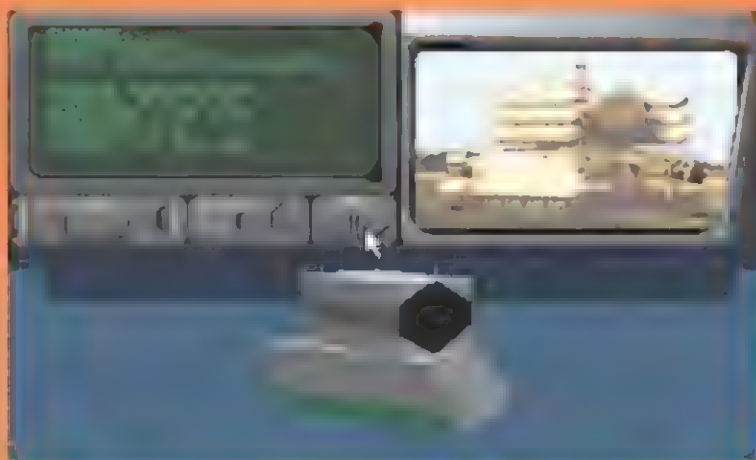
Az IFF (IDENTIFICATION FRIEND OR FOE) :

Ennek a fedélzeti rendszernek a feladata, hogy megállapítsa a radar képernyőn megjelenő gépek hovatartozását, különbséget téve saját és ellenséges gépek által generált radar jelek között. A szembeálló felek gépein más-más frekvencián sugárzó, azonosító adó jeleket elemzi. Aktiválásakor a rendszer egy jelzést sugároz a kiválasztott gépnek, melynek adóvívje elektronikus hang formájában jelzi az azonosítást. Ha nincs 'csipogás' akkor a gép minden bi-

zonnyal ellenséges. Ez a funkció a látótávon kívül (BVR) indítható rakéták, mint az AMRAAM, használatát könnyíti meg.

OFFENZÍV TERHEK :

A legtöbb fedélzeti fegyver tulajdonságait más szimulátorokból már ismerjük, ezért csak pár megjegyzést fűzök az arzenálunkhoz. A 12 mérföldes max. hatótávolságú SHRIKE rakéták csak folyamatos hullámú radarok ellen hatásosak, de alacsony áruk miatt ezekből áll a legtöbb rendelkezésre. A Sidewinder P és M altípusa közti különbség a keresőfej fajtájában rejlik, míg az előbbi csak hátulról fogja be a célt, addig az M bármely szögben indítható. Természetesen a hadjárat alatt a P -ből lesz több. Végül az AGM 65 B Electro Optikális keresőfeje a nappali és a jó időjárási körülmények közötti bevetést teszi lehetővé, de sikeresen alkalmazható olyan célpontok ellen, melyek háttére nagy hő bocsájt ki (pl. sivatagi felszín), mert ezek a IV keresőfejű D verziót eltérítik. Ez utóbbi éjszakai és rossz időben való alkalmazásra ajánlott. A hagyományos bombák célbajuttatását a



san a legközelebbi célt fogja be. Ahogy a célt befogta, a radar visszaáll STT -re.

A TWI (THREAT WARNING INDICATOR):

A passzív veszélyre figyelmeztető berendezés képernyője, mely 30 mérföldes körzetben minden radar és IV sugárzást érzékel a műszerfal bal felső sarkában található. Három jelzés fajta tűnhet fel a képernyőn: A nagy, zöld kocka felszíni, a gyémánt pedig repülőgépfedélzeti radart jelent. Az aktív keresőfejű illetve radar irányítású rakéták kis, zöld kockával vannak jelezve. Két felszíni telepítésű radar típusal találkozhatunk, melyeket a TWI -n megjelenő kockákban található számról ismerhetünk fel. Az "1" -es folyamatos hullámú / Doppler, a "2" -es pedig szaggatott hullámú Doppler készülék működését jelzi. A felderítés esélye akkor csökken, ha a "2" -es radar sugárzásával szembe, az "1" -esével pedig párhuzamosan repülünk. Ezek ismerete nemcsak elengedő légvédelmi vonalon való berepülés tervezésekor és kivitelezésekor válik hasznossá, hanem rakéták elkerülésé-

CCIP (Continuously Computed Impact Point) végzi. Ha a célt kijelöltük, a számítógép magától oldja ki a fegyvereket. Manuális kioldás a 'space' mégegyszeri megnyomásával történik. Az MK-82 HD -nél a két betű Nagy Légellenállást (High Drag) jelent, ami arra utal, hogy kis magasságokból is kioldható, mert a gyors fékezés miatt a gép mögött és nem alatt robban. Különböző azonos az MK-82 -vel.

A 'LAKAT' (PADLOCK) NÉZET :

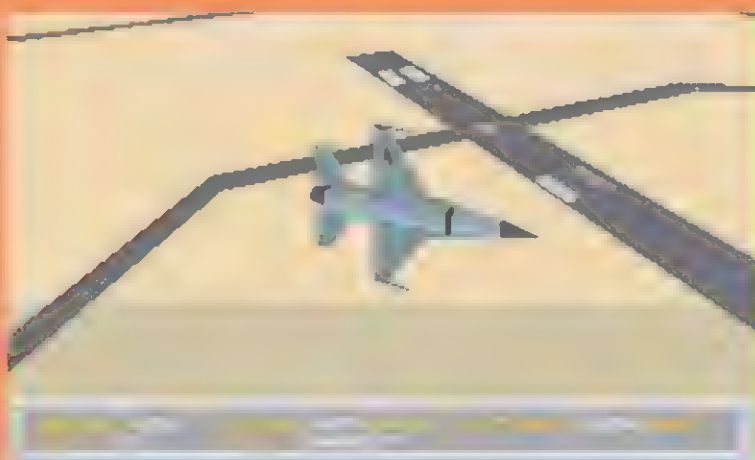
A név katonai szleng, mely az ellenséges gép állandó szemmel tartására utal; a szemünket szó szerint 'rálakatozzuk' a célra. Pontosan ezt teszi lehetővé ez a képernyő, mely négy részre osztható fel. Az első ablak a cél típusát, magasságát, távolságát, emelkedését és sebességét jelzi. A mellette lévő 360° -os ablak a teret síkban vetíti ki és a piros téglalap az mutatja, hogy éppen merre nézünk az alsónagy képernyőn. A jobb felső sarokban található ablak nemcsak a biztonságos repülést segíti elő, hiszen a légiharc folyamán nélküle könnyen a földbe csapódhatunk, de a rajta megjelenő Cél Meghatározó vonal segítségével még a célt is könnyebb befogni. Lényegében a pilótafülkéből való 12° órában való kilátást biztosítja. A fő Padlock ablak segítségével 360° -ban követhetjük nyomon az ellenséget. A követés megszűnik, ha a gép az F-16 alá repül, vagy kikerül a látótávolságunkból. Ekkor a rendszer a legközelebbi ellenséges gépet fogja megfigyelni. A gépet piros négyzet veszi körül ha a tűzvezető radar is befogta, zöld ha a radar követés megszűnt. A rendszer kiválóan alkalmazható saját hátsófelünk biztosítására, miközben lőhelyzetbe próbálunk kerülni egy másik gépnél.

Sorell'

FALCON 3.0 billentyűzet funkciók:

Esc : Küldetés felfüggesztése, menük aktiválása
F1 : Nagyítás külső nézetben és a CRT -n megjelenített térképen
F2 : Kicsinyítés külső nézetben és a CRT -n megjelenített térképen
F3 : Nézőpont balrafordítása külsőnézetben
F4 : Nézőpont jobbrafordítása külsőnézetben
F5 : NAM radar mód beállítása
F6 : ACM radar mód beállítása
F7 : Térkép be / kikapcsolása
F8 : Radar felbontás beállítása
F9 : Radar állásszögének vízszintes beállítása

F10 : Radar állásszögének függőleges beállítása
1 : Műholdról való megfigyelés
2 : Földről való megfigyelés
3 : Kilátás a pilótafülkéből előre, 12° órában
4 : Kilátás a pilótafülkéből balra, 9° órában
5 : Kilátás a pilótafülkéből hátra, 6° órában
6 : Kilátás a pilótafülkéből jobbra, 3° órában
7 : Most a kísérőnk szemszögéből vizsgálódhatunk
8 : Padlock nézet
9 : Saját + befogott ellenséges gép nézete kívülről
0 : Kísérő nézet kívülről
Q : Kioldott fegyver-, ellenség- és célpontnézet közötti váltogatás
W : Kerékkék be / ki
E : Az ALQ-131 ECM konténer, a rádió-elektronikai zavaróberendezés be / ki kapcsolása
R : Radar be / kikapcsolása
T : Légi célpontok közötti váltogatás
U : Kilátás a pilótafülkéből felfelé, 90° fokban
I : Botkormány előre



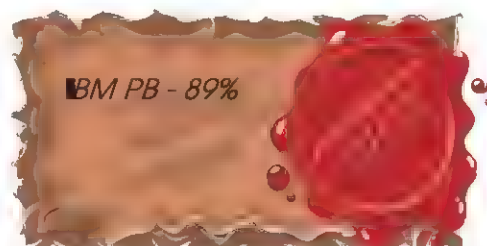
■ : Pause
A : Robotpilóta be / kikapcsolása
S : Hang effektusok ki / bekapcsolása
F : Ivelőlapok kieresztése / bevonása
G : Futómű kieresztése / behúzása
H : HUD kiírás színváltoztatása
J : Botkormány balra
L : Botkormány jobbra
Y : A folyók és úthálózatok jelölésének ki / bekapcsolása a CRT -n megjelenített térképen
X : Célpont megvilágítás megszüntetése
C : Radar/Electro-Optical kijelző be / kikapcsolása
V : Leltár szállított fegyverek típusáról és mennyiségéről
B : Féklapok be / ki
N : IFF érzékelő aktiválása
M : Botkormány hátra
+ : - : Gázkar
/ : Utánégetés be / kikapcsolása (MIL / AB)
\\ : ILS ki / bekapcsolása
< : > : Utánégetés fokozása / csökkentése
[] : Lábkormány
' : ; : Egyes bombák kioldása közötti idő beállítása, sorozatos bombakioldás esetén
Tab : 4x idő gyorsítás
Backspace : Levegő-Felszín fegyverzet kiválasztása
Enter : Levegő - Levegő fegyver kiválasztása
Space : Élesített fegyver kioldása, L-F üzemmódban egyben a cél megjelölésére is szolgál
Scroll Lock + belsőnézet billentyűk : Alsó és felső belső nézet közötti váltogatás
Ins : Termik gömb
Del : Dipól fólia
End : Kilátás a pilótafülkéből előre, 12° órában

Home : Kilátás a pilótafülkéből balra, 9° órában
PgDn : Kilátás a pilótafülkéből hátra, 6° órában
PgUp : Kilátás a pilótafülkéből jobbra, 3° órában
Shift + Q : Utasítás a kísérőnek : Támadás beszüntetése
Shift + E : Utasítás a kísérőnek : Támadás
Shift + S : Utasítás a kísérőnek : Vissza a kötelékbe
Shift + A : Utasítás a kísérőnek : Kitérés balra
Shift + D : Utasítás a kísérőnek : Kitérés jobbra
Shift + R : Kísérővel történő rádiókapcsolat megszüntetése
Shift + T : Napszak változtatása
Shift + Z : Utasítás a kísérőnek : Átvonás balra
Shift + C : Utasítás a kísérőnek : Átvonás jobbra
Shift + U : Kilátás a pilótafülkéből lefelé, 90° fokban
Shift + X : Utasítás a kísérőnek : Kitérés le
Shift + W : Utasítás a kísérőnek : Kitérés fel
Shift + V : Előző navigációs ponthoz való visszatérés kérelmezése az AWACS-tól
Shift + B : Tetszőleges navigációs pont kikerülésének kérelmezése az AWACS-tól
Shift + N : Navigációs információ lekérdezése az AWACS géptől
Shift + I,J,K,L : A nagyító téglalap mozgása a CRT -n megjelenített térképen
Shift + Tab : Folyamatos, 4x idő gyorsítás
Shift + F3 : Nézőpont lefeléforgatása külsőnézetben
Shift + F4 : Nézőpont felfeléforgatása külsőnézetben
Shift + 2 : Utasítás a kísérőnek : Harapófogó bal szára
Shift + 3 : Utasítás a kísérőnek : Harapófogó jobb szára
Ctrl + E : Katapultálás (3 x kell megnyomni)
Ctrl + R : AVTR be / kikapcsolása
Ctrl + S : Az AVTR által készített felvétel lementése
Ctrl + K : Vészleoldás az összes pilonról

Ctrl + külső forgatás billentyűk : finomabb forgatás
Alt + X : Kilépés DOS-ba

Numerikus billentyűzet:

1 : Kilátás a pilótafülkéből előre, 12° órában
2 : Botkormány hátra
3 : Kilátás a pilótafülkéből hátra, 6° órában
4 : Botkormány balra
6 : Botkormány jobbra
7 : Kilátás a pilótafülkéből balra, 9° órában
8 : Botkormány előre
9 : Kilátás a pilótafülkéből jobbra, 3° órában
0 : Termik gömb
. : Dipól fólia
+ : - : Gázkar
/ : Utánégetés bekapcsolása
* : Padlock nézet
Enter : Levegő - Levegő fegyver kiválasztása



VIKING



A stratégiai játékok kedvelői ismét egy nagyszerű programban gyönyörködhetnek

Az alapsztori, csakúgy mint az első részben a Defender of the Crown által már jól bevezetett területfoglalás stratégiai játék. Célunk a teljes angol terület elfoglalása. Természetesen ellenfeleink is akadnak a játékban, méghozzá 5 ellenséges vezért is választhatunk indulásnál. Ha kedvünk tartja, akkor akár hatan is játszhatunk a játékkal. Kezdőknek inkább azt ajánlom, hogy csak 1 ellenséges vezérrel kezdjen neki a hódításnak és lehetőleg az 5 nehézségi szint közül a legkönnyebbet (Easy) válassza.

A játék menete köröknként történik, természetesen csak meghatározott cselekedeteket lehet elvégezni egy kör alatt. Ha mi következünk, akkor egy info pergament láthatunk, mely a következőket tartalmazza (a játékban a pajzsra kattintva bármikor előhívhatjuk):

- adókkal kapcsolatosak
Tax Income - beszedett adó,
Last Tax - utolsó adó

- termeléssel kapcsolatosak
Ore Income - termelés,
Last Tax - utolsó termelés

- seregekkel kapcsolatosak
Armies/Flotilles - mennyiségük

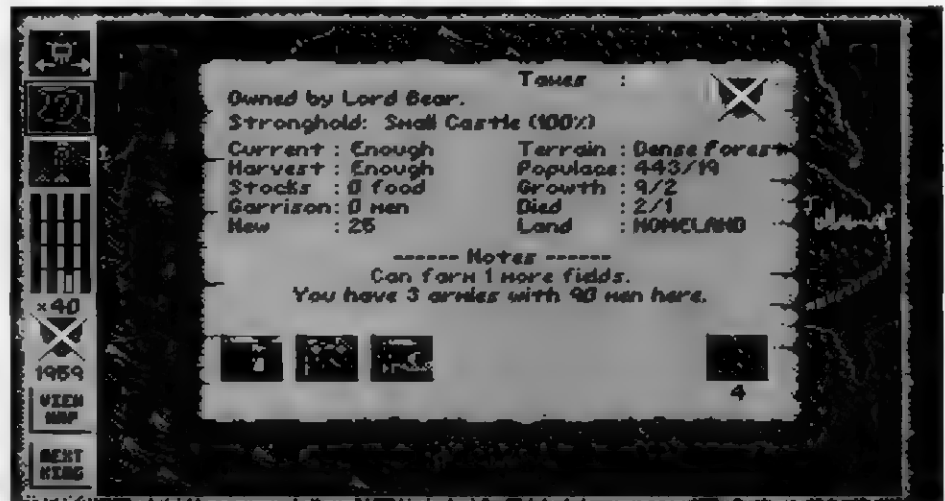
- élelemmel kapcsolatosak
Food Shortages - hiányzó élelem
Food Stocked - raktározott élelem

- hódítással kapcsolatos
Territories - meghódított területek száma
Belépve a játékba, először az élelmezéssel kapcsolatos teendőinket végezhetjük el. A kurzorunk átváltozik egy kis táblácskává, mely a területek ellátottságát mutatja. Ha két kis egyenlőségjel van a táblán, akkor jó a dolog, azonban ha lefelé mutató kis nyíl szerepel a táblán, akkor baj van. Belépve a területre, kétféle dolgot tehetünk. Egyrészt megnövelhetjük az élelem termelésére szolgáló területet (kis kalászosok). Természetesen csak meghatározott számú területet vonhatunk be a termelésbe, ezt a NEW után álló szám mutatja. Más gondok is lehetnek a területen, mégpedig az emberek ellátottságával kapcsolatban. A másik kis ikon segítségével a raktárakból adhatunk át készleteket az embereknek. Ha elvégeztük az etetést, akkor a főképernyőn válogathatunk (a térképet a jobb egérgomb nyomvatartása mellett tudjuk az egérrel mozgatni).

Az első ikonnal a seregeinket irányíthatjuk a területen. A terület kiválasztása után az itt található seregek közül kell választanunk. A sereggel a következőket tehetjük:

- March - menetelés
- Forced March - erőltetett meneteles
- Exchange Troops+Items - emberek beolvasztása vagy átirányítása más egységbe, vagy városba
- Make Camp&Rest - Táborverés és pihenés
- Army Status - Info a seregről (Morale - lelkesedés, Fetique - fáradtság)

A seregek mozgatásánál szerepet játszik az, hogy milyen terepen tartózkodik éppen a csapat. Értelmszerűen hegyes terepen nehezebben mozog a csapat. A kiírt napok száma (DAY) határozza meg, hogy mennyit tudunk lépni még a csapattal. Ha nem saját területre lépünk, akkor harcolnunk kell. Üres területeken természetesen ez nem jelent nagy problémát, azonban ahol már van ellenséges bázis, ott már nehezebb a dolgunk. Ha az ellenség már épített valamilyen erődöt, akkor a harc előtt a várat is el kell foglalunk. A várfoglalás úgy néz ki, hogy minden építmény egy meghatározott számú fal szekcióból áll. Az embereinknek ezeket a





szekciókat kell lerombolniuk.

Megjegyzem nem árt, ha ilyenkor nem csak kardos harcosokkal rendelkezünk, hanem akad egy-két katapult is. Amúgy a következő típusokat szerezhetjük be:

- Swordsmen - sima mezei harcos
- Archers - nyilasok
- Crossbowmen - nyílpuskás
- Pikemen - dárdás
- Knight - lovag
- Mtd Knight - lovagoló lovag
- Champions - bajnok
- Catapults - katapult

Ha rendelkezünk flottával, akkor a seregeinket hajókba is bepakolhatjuk és így sokkal gyorsabban tudunk haladni velük. A hajók befogadóképessége természetesen véges, így okosan kell gazdálkodnunk vele.

A következő ikonnal a területek általános szabályozását tehetjük meg.

Alapállapotban a kurzor itt a beszédhető adó mértékét mutatja. Ha rákattintunk egy

területre, akkor a feltűnő pergamen néhány infót közöl a területről. Az alul található ikonokkal szabályozhatjuk a területet:

- kis ház - a területen található építmény fejlettségi fokát, állapotát, az esetleges javításhoz szükséges arany mennyiségét, a következő szint fokát és a hozzá szükséges anyagok mennyiségét mutatja. Három tevékenységet végezhetünk itt:
 - fejleszthetjük az építményünket (Improve)
 - kijavíthatjuk (Repair)
 - kikötőt telepíthetünk (Seaport természetesen csak vízparti vidékeken).

- emberek - a terület lakossága közül toborozhatunk embereket. Ezek alapállapotban a terület védelmét szolgálják, azonban a seregekbe is beolvaszthatjuk őket. Minden terület csak meghatározott embert képes kitermelni, ezt a NEW után álló szám mutatja.

- hajó - ha építettünk már kikötőt, akkor lehetőségünk van hajókat venni. Háromféle hajótípusból választhatunk (Galley/Barque/Man-O-War). A hajók elég

drágák, azonban bőségesen megtérül a vásárlásuk.

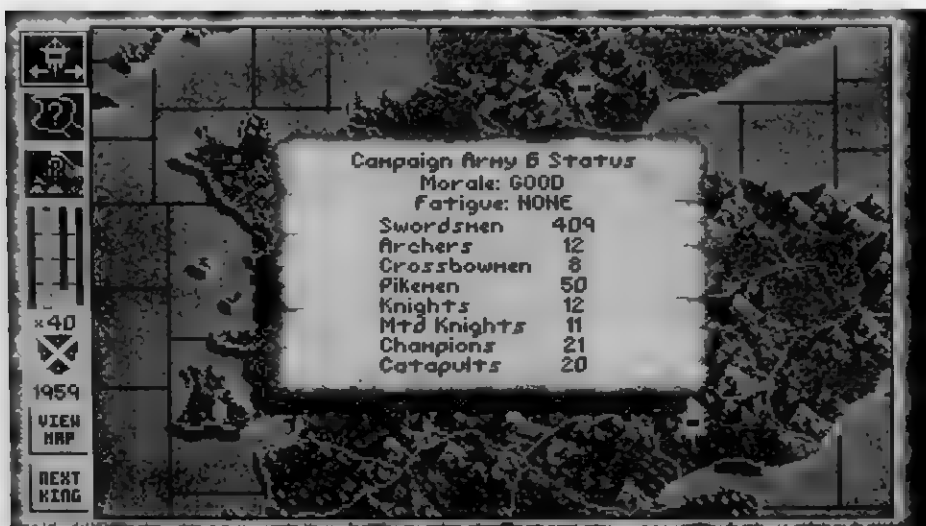
Ha területen bányánk is üzemel, akkor a bánya termelését is figyelemmel kísérhetjük.

Az utolsó ikon a főképernyőn a bányászatot hivatott szolgálni. Különböző ércet találhatunk a föld méhében. Ezek egy része az alapanyagainkat gazdagítja (Iron, Stone), másik része pedig csak a pénztárcánkat növeli (Gold, Silver). Csak néhány terület alkalmas bányászatra. Minden területen meghatározott pénzürt próbálkozhatunk, de sajnos általában nem találunk semmit. Ha sikerül egy bányát megnyitni, akkor a térképen egy kis bányabejárat jelenik meg. A kurzorunknak itt többféle jelentése lehet: jelölheti a termelő bánya kapacitását és típusát, a sikertelen próbálkozások számát vagy azt, hogy nem kutathatunk a területen. Azt gondolom kitalálta mindenki, hogy csak a saját területünkön lehet bányászni.

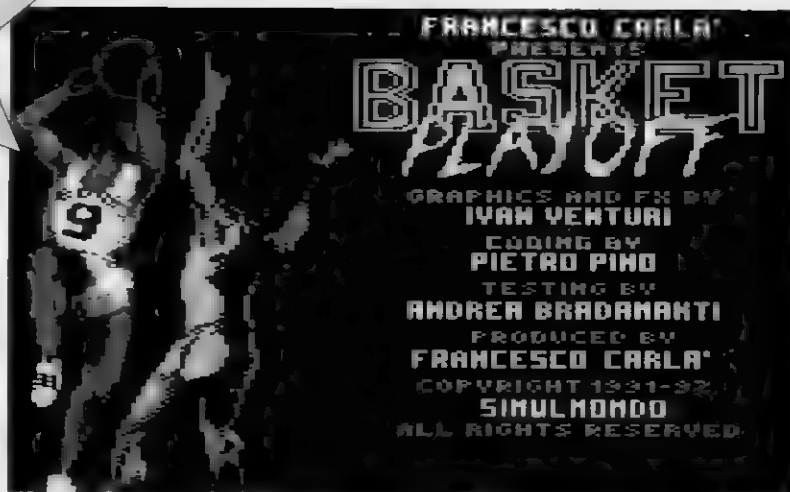
Az ikonok alatt négy kis oszlop található, mely az alapanyagaink nagyságát jelzi (Food - Wood - Stone - Iron). Rákattintva kétféle képernyővel is találkozhatunk. Az egyikben eladhatjuk a feleslegessé vált készleteinket, míg a másikban vehetünk belőlük. Vigyázzunk arra, hogy mindenből legyen elég készletünk, mert gyakorlatilag mindenféle építő és teremtmény jellegű tevékenység rengeteg alapanyagot kíván. Például az emberek besorozásához is kell alapanyag, mert a páncélok és fegyverek sem levegőből vannak. Ezekből már kiderül, hogy nagy hangsúlyt kell fektetni a bányászatra, mert így juthatunk legkönnyebben alapanyagokhoz.

Remélem ennyi segítség elég lesz ahhoz, hogy a vállalkozó szellemű hódítók megkezdhessék áldásos tevékenységüket Anglia földjein.

Bear



C-64



A negyvenezres chicagói csarnok közönsége már a tizenkettedik másodpercben talpra ugrott, és szinte önkívületben ünnepelte kedvenceit, amikor a jobb-oldali bedobó posztjáról Scotti Pippen lágyan a pályánk elé ívelt, s a berobbantó Michael "Air" Jordan a tehetetlen védők között felugorva, félkézzel a gyűrűbe vágta a labdát. Ez a pillanat már előre meghatározta az amerikai profi kosárlabda-bajnokság /NBA/ döntőjének végeredményét, melyet a rájátszás /Play-off/ két legjobb csapata -idén a Chicago Bulls és a Portland Trailblazers- vívott. A négy győzelemig tartó párosmérkőzést, melyet a fantasztikus dobóátlagot produkáló "Air" Jordan vezérelte Bulls nyert 4-2 arányban, a műholdas csatornák jóvoltából a fél világ egyenes, élő adásban élvezhette végig.

Valószínűleg ez inspirálta az itáliai Simulmondo céget arra, hogy soron következő menedzser és szimulációs programját a kosárlabdának szentelje. Mint tudjuk, előző nagyobb terjedelmű munkájuk, az "500 cc.Motomanager" igen szép sikert ért el Európa-szerte igen jó játszhatóságával, és a C-64-es gép igencsak szűkösségeit elég jól kihasználó grafikai megoldásaival. Nos, a változatlan összetételű alkotóműhely "Basket Play-off" című munkája minden további nélkül megállja helyét az összehasonlításban, a fentebb említett programmal. Biztosíték erre a könnyed menü-vezérlés, és a sokrétű szerkesztési lehetőség.

Betöltés után az intróban -az ötletesen párosított zene és animáció segítségével- megtekinthetjük Frankenstein, hogyan dobja ő a bűntetőt, majd felmérve nyelvtudásunk határait, eldönthetjük, hogy olasz vagy angol nyelven óhajunk játszani. Némi várakozás után az első, és egyik legérdekesebb menüben találhatjuk magunkat, ahol is megszervezhetjük saját NBA-s bajnokságunkat. A bejelentkező képernyőn egy játékos arca látható, alatta neve, értéke és néhány adottsága olvasható le. Ha a nevére clickelünk, azt átírhathatjuk saját ötletünk szerint. A képernyő alján egy-egy jobbra illetve balra mutató nyílal léphetünk a következő játékoshoz. A bal sarokban díszelgő számítógép egy-szerre mutatja meg a lehetséges negyven

játékos nevét, így meggyőződhetünk arról, hogy minden nevet átírtunk-e. Itt kell megjegyeznem, hogy a játékosok arca sajnos nem cserélhető, s az alkotók "jóvoltából" így kerülhet egy csapatba Jimi Hendrix, Slash (a G'n'R'-ból), Májkrém Jackson vagy Freddy /Krüger/ Mercury. Mitagadás, én ebben a programban szívesen láttam volna Charles "Fatman" Barkley kopasz fizimiskáját, aki a kosárlabdázás Hendrixé. De hát a grafikus nem így döntött... Szóval a nevek átírása után vessünk egy pillantást a grafikonon ábrázolt adottságokra:

ST /Stamina/ : állóképesség

SK /Skill/ : dobókészség szintje

SH /Shooting Ability/ : dobóképesség, biztosság

SP /Speed/ : a játékos gyorsasága.

Ha elégedetlenek vagyunk az adatokkal, a megfelelő fehér csikra clickelve növel-



hetjük, illetve csökkenthetjük a játékosok tudását. Ezzel arányosan változik a kép alatt megjelenő érték, mely az éppen képen lévő napi vételárát jelzi. Ha kellőképpen átalakítottuk a résztvevő játékosokat, lépjünk a középső, földgömböt stilizáló ikonra, mely menüpontban a résztvevő 40 csapat nevét írhatjuk át saját ötletünk alapján, akár a Zaigiris Kaunastól a Los Angeles Lakers-ig. Ha készen vagyunk, ne az O.K. felíratra, hanem ismét a föld-

gömbre lépjünk, mert itt mind a megváltoztatott játékosokat, mind az új csapatneveket kimenthetjük. Dicséret illeti a programozókat, hogy lehetőséget teremtetek a magnóval rendelkezők számára is a kazettára való mentéshez.

Legközelebbi játékunkkor ugyanitt tölthetjük majd be a most kimentett adatokat. A mentés /save/ vagy töltés /load/ után már O.K.-ra nyomhatunk.

Rövid töltés után a tulajdonképpeni főmenüben vagyunk, ahol hamar kiderül, hogy az alkotók csak az ötletet, és a címet vették az NBA-tól kölcsön, a mérkőzések már európai szabályok szerint folynak, azaz például a mérkőzések nem az ott szokásos 4 x 12 percig, hanem 2 x 20 percig tartanak. Itt módosíthatjuk az egyes félidők hosszát. Ha a húsz percnél rövidebb időtartamok egyikét választjuk, ne ijedjünk meg mikor a mérkőzésen mégis húsz percről számol majd vissza az óra, mert ilyenkor a reál-időnél gyorsabban fog számolni. Kellemes meglepetés, hogy akár négyesben is játszhatunk, a megfelelő szám kivilágításával. Ezt követően döntsük meg el, hogy "kupában" /egyes kiesés/, vagy "bajnokságban" /körmérkőzés/ óhajunk résztvenni. Első nekifutásra a bajnokságot ajánlanám, mert a kupa-küzdelmek csak a legjobb nyolctól kezdődnek, ahol egyenlőre semmi esélyünk nem lenne. A megfelelő ikon után kiválaszthatjuk az általunk vezéreendő csapat nevét. Ha mégis kupát óhajunk nyerni, akkor a párosítást magunknak kell kijelölni, s akár a negyeddöntőtől, akár azonnal a döntővel kezdve küzdhetünk meg a tróféáért. A bajnokságot választva nincs lehetőség az ellenfelek megválogatására. O.K. után megjelenik egy "a continue" felirat, itt nehezen követhető logikával az "a" gombot nyomjuk meg a folytatáshoz. Az úgynevezett menedzser-menübe lépve megvásárolhatjuk kedvenc játékosainkat. A "budget" /büdzsé/ a játékosvásárlásra fordítható pénzkeretet jelzi, mely alaphelyzetben 34.000.000 dollár. Ebből a keretből tíz játékost kell vásárolnunk, akiknek neve a későbbiekben a baloldali táblázatban fog megjelenni. Clickeljünk a "dollár-mínusz" ikonra, ez jelzi vásárlási szándékunkat.

Feltűnik az első "edit" menüben megismert kép a játékosok arcával, árával és képességeivel. A kép alján látható két ikon közül a bal oldali a játékos megvásárlását eredményezi, míg a jobb oldalin megnézhetjük csapatunkat, és anyagi lehetőségeinket, valamint csapatunk tudását százalékban kifejezve. A válogatásnál ajánlatos mértéket tartani, mert ha túl sok sztárt vásárolunk, nem marad pénzünk az utolsó két játékosra, pedig a mérkőzéshez mind a tíz posztot be kell tölteni. Ha pénzügyi keretünk szűkösnek bizonyulna, nézzük meg eddig megvásárolt játékosainkat, és mérlegelés után adjunk el belőlük. Ha egy névre tűzgombot nyomunk, megjelenik a játékos és közli tulajdonságait, valamint eladási árát. A "dollar-plusz" jellel dobhatjuk őt piacra. A későbbiek folyamán - néhány nyert mérkőzést követően - fokozatosan javuló pénzügyi helyzetünk lehetővé teszi majd, hogy egy-egy gyengébb képességű játékos eladásából származó összeget kiegészítve, igazi nagymenőt igazoljunk a csapatba. Ha megvan mind a tíz játékosunk, kiválaszthatjuk a csapat mezének színét, és kezdődhet a bajnokság.

A mérkőzés elkezdése előtt meg fog keresni minket egy cég, mely vállalná a csapat szponzorálását, s a viselendő reklámfeliratért, valamint az esetleges győzelemért cserében felajánl egy bizonyos összeget, melyet O.K.-val elfogadhatunk, de a másik ábrával megpróbálhatjuk feljebb srófolni a beígért összeget. Legyünk óvatosak, mert az esetleges többlet-követelést a szponzor rossznéven is veheti, és az előző felajánlását is visszavonhatja. Az üzleti tárgyalás után megsemmisíthetjük az aznapi párosítást, gombnyomásra már maga a mérkőzés kezdődik.

Jelöljük ki kezdőötösünket, akiknek neve fényleni fog gombnyomásra. /Ha nem működne ez a rész joystick-kal, próbáljuk ki a "balra-nyíl, 1-es, és space" kombinációt/. A szabályok nagyjából követik az európai normákat, de helyenként egy-egy amerikai szabályt is beloptak az alkotók. Így például ha a labda a palánk felőli oldalán hagyja el a játékkeret, akkor nem oldalról, hanem a palánk alól jár a bedobás. Tilos a labdát a saját térfélre visszajátsszani, és a támadás végrehajtására 25 mp.

áll rendelkezésünkre. A gép számolja minden egyes játékos által elkövetett személyi hibákat, de nem számol csapatszemélyiket, ami pedig megszokott dolog.

Ha egy játékos öt személyi hibát vét, azon a mérkőzésen már nem léphet pályára. Helyette a tartalékok közül kell beállítanunk valakit. Ha három játékosunk is kipontozódna, a mérkőzést elvesztetjük. /Nem egészen világos, hogy miért./

Valahányszor a labda játékon kívülre kerül, néhány másodperc rendelkezésünkre

nyíl fog megjelenni játékosunk előtt, mely a dobás irányát mutatja. Jó pillanatban engedjük el a gombot és rövidesen kiderül vajon jól céloztunk-e? A palánk közvetlen közelébe érve csak zsákolásra van lehetőségünk, ezt szintén a tűzgomb nyomvatartásával lehet végrehajtani, s itt már csak játékosunk előre meghatározott tehetségén múlik a siker. Az ellenfelet leszerelni sajnos szinte lehetetlen, sőt, ha ezzel túl vehemensen kísérletezünk, személyi hiba lehet a vége. Egyik esélyünk az, hogy az esetleges lepattanó labdákat minél nagyobb százalékban begyűjtsük, és néha egy-egy hárompontos dobással szaporítsuk pontjainkat. A másik, a fegyelmezett védekező taktika, mely abban rejlik, hogy lehetőleg mindig álljunk a labdát vezető játékos elé, és elzárással próbáljuk kiszorított dobásra kényszeríteni. A büntetődobásra a normál kosárraddobás módja vonatkozik.

Minden mérkőzés után módunkban áll az állást kimenteni, ami nem is áthat, ismerve a C=64 "kifagyási" hajlamát a hosszabb lélegzetvételű játé-

koknál. A kimentett állás az opciós menüben természetesen visszatölthető. Ehhez persze szükséges és ajánlott a játék kezdete előtt egy formázott üres lemezt előkészíteni. Minden mérkőzés után vásárolhatunk újabb játékosokat, de előtte meg kell szabadulnunk az általunk leggyengébbnek ítélt sportolótól.

A játékot összességében tekintve a hasonló stílusú C=64-es programokat ugyan felülmúlja, de azért senki ne várja, hogy akár csak megközelítene az Amigás TV Sports Basketball-t. A kevésbé igényeseket viszont a menedzselési lehetőség bőven kárpótolja. Ha kívánságműsor lenne, /sajnos nem az/ személy szerint szívesen látnám jövőre Gretzky-vel és Lemmieux-vel a program jégkorong-változatát is.

Dzsambo Steven



áll, hogy eldöntsük mivel folytatjuk a játékot. Három lehetőség ikonja tűnik fel a képernyőn. O.K.-ra folytatódik a mérkőzés, a pálya alakú ikonon a pályán lévő csapat szerkezetét alakíthatjuk át, a Time Out feliraton pedig időt kérhetünk arra, hogy az esetleges cseréinket kihasználjuk. Ezen a ponton tájékoztatást kaphatunk játékosaink eddigi teljesítményéről, mely sorrendben:

T2 = kétpontos kosár,
T3 = hárompontos kosár,
TL = büntetőből szerzett pont,
FF = személyi hibák száma.

Erdőállapotukról meggyőződhetünk, ha nevükre visszük a nyilat, és megnyomjuk a tűzgombot. Legfáradtabb és legügyetlenebb játékosainkat lecserélhetjük, ha nevüket a tűzgombbal kikapcsoljuk. Ezzel a Time Out lehetőséggel mérsékeltlen éljünk, mert csak háromszor van módunk ezt választani. A játékosok irányítása viszonylag egyszerű, bár néha túl gyorsnak éreztem. Passzolni rövid gombnyomással lehet, ennél nehezebb rész a kosárraddobás.

Ha úgy érezzük dobóhelyzetben vagyunk, nyomjuk meg a tűzgombot, és tartsuk le nyomva. Egy pillanat múlva egy mozgó



F14 TOMCAT

A program nem tartozik a friss újdonságok közé, de szerintünk nem árt ról a egy igazi, "dögös" leírást közölni. Így mostani és a következő számban elolvashatjátok, hogy mit tud az F/14 TOMCAT.

1992. május 18. ugyanolyan nap, mint a többi. John Smith amerikai adófizető és átlagpolgár ma is - mint mindig - esti sörét kortyolgatva bámulja a TV képernyőjét, s éppen azon bosszankodik, hogy a DALLAS Cowboys Quarterbackje egy 70 yardos indítással touchdownt ért el kedvenc csapata, a New York Rangers ellen. Az ismétlés alatt azonban hirtelen elsötétül a képernyő, majd egy izgatott bementő közli, hogy az adást megszakítva kapcsolják az esti hírműsor stúdióját. Néhány pillanat múlva maga Chet Charles - az esti híradó méltán népszerű főszerkesztője - tűnik fel a képen, s a következőket közli a kissé meglepett nézőkkel: - "Most kaptuk a hírt, miszerint a Perzsa Öbölben sajnálatos provokáció történt. A kialakult konfliktust (a Fehér Ház szóvivője szerint) az Elnök egy erre a célra létrehozott bizottsággal tanulmányozta, s úgy döntött - a helyzet komoly-ságára való tekintettel -, hogy a térségbe irányítják az öböl bejáratánál állomásozó Nimitz repülőgép-hordozó anyahajót, fedélzetén az egyik legerősebb F-14-es repülőszázaddal. Amennyiben a további fejleményekről újabb információt sikerül szereznünk, ismét jelentkezünk. Chet Charles voltam, az Esti Híradóból. További kellemes estét!" John Smith elgondolkodva dől hátra fotelijében, s nagyot húzott a még csak félig üres Budweiser-ből. - Ha a Nimitz-et küldik,

jól irányzott mozdulattal a szemétkosárba hajította. Sem ő, sem a hozzá hasonló több millió amerikai állampolgár nem tudhat arról, hogy néhány ezer mérföldnyire tőle, egy öt MIG-24-esből álló kötelék éppen ebben a percben készül megsemmisíteni legendás hírű anyahajónkat, a Nimitz-et. Vajon képesek leszünk-e - "Mi, mint maroknyi XX. századi Daedalus" - megvédeni bázisunkat és az Egyesült Államok zászlajának becsületét? Vagy Ikarosként - törött szárnyal - zuhanunk

jobb szemű sorozótiszt sem veheti észre azt a tényt, hogy vadászgépet akkor látunk utoljára, mikor 12 évesen rajzlapon örökítettük meg, az álmainkban lezajlott légicsatát. Ellenkező esetben jobb, ha a Tomahawk című helikopter szimulációval próbálkozunk, az legalább nem igényel kódot. Első lépésként a főmenüben találhatjuk magunkat. ENLIST: Jelentkezésünkkel kezdődően elindulhatunk felfelé a repülősök számlátráján. CONTINUE CARRIER: Ha van már ki-



majd a mindent elnyelő tenger vizébe? Most dől el, vajon igazi katonaként, lelkiismerettel készültünk-e fel életünk eddigi legnagyobb feladatára. Hogy sikerrel jár-e küldetésünk, az most már kizárólag rajtunk múlik. - Isten óvjon Minket!

Most azonban még csak 1987. február 11-ét írunk. Sem mi, sem John Smith nem tudja, mit hoz majd az 1992. év, egy azonban bizonyos. A mai napon jelentkeztünk az amerikai hadsereg pilótaképző tanfolyamára. A jelentkezési lap kitöltése a következő: load "F-14 tomcat", 8,1, majd néhány másodperc múlva csatoljunk a jelentkezési laphoz illetékként egy RUN-t is. Lehetőleg kerüljünk mindenfajta gyorstöltő protekcióját, mert ez bizony előbb derékba törheti karrierünket, mintsem, hogy elkezdődött volna. Jelentkezéskor lehetőleg vigyünk magunkkal egy üres lemezt, mely a továbbiakban Data Disc-ként fog szolgálni. Előbb azonban egy rutinkérdésre kellene felelnünk, ami természetesen a kódolás miatt van. Ha jó verzió áll rendelkezésünkre, a program az adható tucatnyi válasz közül bármelyiket elfogadja, bizonyítván, hogy még a leg-

mentett állásunk a DATA DISC-en, akkor onnan folytathatjuk karrierünket. FLY MISSION: Gyakorlást tesz lehetővé anélkül, hogy kockáztatnánk addig elért pozíciókat, esetleg a játék kezdetén belekósíthatunk a légicsaták bizsergető atmoszférájába, egy-egy küldetés erejéig. Ez utóbbival most nem foglalkozunk, mivel karrierünk szempontjából nincs jelentősége, s bizony még hosszú idő telik el addig, amíg önálló bevetésre indulhatunk. Clickeljünk tehát az ENLIST (Sorozás) felírra, s kezdjük meg pályafutásunkat. A szükséges orvosi vizsgálatok után, elindul az a közel két éven át tartó folyamat, melynek során elsajátítjuk az elméleti tananyagot, s megfelelő fizikai és pszichikai kiképzésben részesülünk. Mindenki meglátja, milyen gyorsan elrepül ez a két év. (Mi kb. 15 mp-nek fogjuk érezni, ugyanis ennyi idő alatt pereg le előtünk az a néhány állókép, mely ezt az időszakot hivatott ábrázolni.) Nem kell senkinek megjednie, elméleti kérdések megválaszolása nélkül fogjuk megkapni "beutalónkat" a floridai repülő- és KISZ-titkár képző bázisra. Itt már nem fogjuk megúszni a vizsgákat, viszont azért mert repülés-elmélet-



akkor bizony forró lehet arra a helyzet. De a fenébe is! Az Elnök tudja, hogy mit kell tennie, és ezek az F-14-esek, már sok nehéz helyzetben bizonyították, lehet rájuk számítani. Felállt, kiitta maradék sörét, s az összelapított konzervdobozt egy

ből sötétek vagyunk, mint varjú az alagútban, attól még kitűnően szerepelhetünk a gyakorlatban. Első lépcsőként egy ősrégi T-2-es "Buckeye" típusú tanulógépet kell - a földi irányítóközpont rádióan adott utasításainak megfelelően - navigálnunk. Ezek a feladatok általában a következők:

- Repülünk x sebességgel egy bizonyos magasságig
- Repülünk egy bizonyos irányba
- Tűnjünk el a balfenéken, azaz térjünk vissza a bázisra

Ha a műszerfalra pillantunk, láthatjuk, hogy ez még nem lesz különlegesen nagy feladat. Ha a "+" gombbal elindítottuk gépünket, gyorsítsunk tovább kb. 200 mph-s sebességgig. Ezt a megfelel műszeren, a jobb felső saroktól kicsit beljebb ellenőrizhetjük. Ha a gép elérte a megfelel sebességet, észrevehetően közelebb simul a kifutópálya betonjához. Ekkor a joy segítségével megkezdhetjük az emelkedést, egy időben a gázkar megfelelő előretolásával. Az előírt magasság elérésekor - melyet az előző alatti műszeren követhetünk nyommon - közlik velünk, hogy jó munkát végeztünk, s teljesítsük a következő instrukciót is. Az iránybaállítási feladatot megpróbálhatjuk szintén joystick segítségével végrehajtani, ez azonban pontatlanabbnak és nehezekebbnek bizonyulhat a < > jelekkel történ irányváltással szemben. Az éppen aktuális irányt a jobb alsó sarokban lévő műszerről olvashatjuk le. Néhány feladat gyors végrehajtása után, jön a parancs: "Gyerünk vissza a bázisra." Valószínűleg ez lehetne a legnehezebben végrehajtható (próbáljon csak va-

laki elsőre leszállni), ezért iktattak be az írók két komoly segítséget is a programba: amennyiben a röppályánk egyenes vonalú, úgy az egyenlőségjellel az optimális leszállási irányba és magasságba kerül gépünk. Ha még ez sem volna elég segítség, minden teketória nélkül nyomjunk Return-t, minek hatására a program úgy ítéli meg, hogy a leszállást kitűnően hajtottuk végre. Második lépcsőfok: itt tu-



lajdonképpen már a levegőből startolva követnünk kellene az előttünk repülő oktatógép mozgását, de mi inkább a bal alsó sarokban látható négy irányú nyílra összpontosítsunk. Nem kell mást tennünk, mint a felvillanó nyilak irányába húzni botkormányunk karját, lehetőleg annyi időre, amíg a nyíl világít. Ez vonatkozik a harmadik lépcsőfokra is, mely hasonlatos az előzőhöz, csak kissé bonyolultabb mozgást kell követnünk. Ha az előttünk haladó gépmadár kavarintása nem vonta el túlzottan figyelmünket, elé-

gedetten konstatálhatjuk, hogy a leszállás után kapott első pontszámunk a minimálisan megszabott 85 pont felett van. A második és harmadik lépcsőfok teljesítése után alkalmunk van határozni arról, hogy megpróbáljuk-e még egyszer, még jobban végrehajtani a kitűzött feladatokat. Ha úgy ítéljük meg, hogy OK-k voltunk, a "Go Up Again?" kérdésre a joy jobbra, vagy balra mozdításával adjunk nemleges választ, s csodáljuk meg eddigi teljesítményünket. Ha pontszámunk 85 alatt lenne, készüljünk fel a legrosszabbra. Innen bizony kiteszik a szűrünket. Aki viszont ez felett teljesítene, az sürgősen mentse ki az állást, mert a későbbiekben lehet, hogy egyetlen hibával véget vet saját karrierjének. Sőt, az se forduljon meg a fejében, hogy már mindent tud a repülés gyakorlatáról! A Vietkongok MIG-24-ei még messze vannak attól, hogy a mi gépünk fenyegetse őket.

Következő számunkban innen folytatjuk a program ismertetését.

Dzsambo Steven



Speed Dos

Az egyik legjobb kiegészítő...

Egy egészen rövid ismertető azoknak, akik eddig valószínűleg sokszor hallottak valami bűvös Speed Dos-ról, de fogalmuk sem volt róla, hogy ez a név mit takar. Nekik szolgálhat kis ismertetőm segítségül:

Rengeteg esetben van sebesség-problémánk a C64-gyel. Mármost, hogy lassú. Ugyan az Action Replay kártyák kiküszöbölik ezt a gondot, de csak az első tölthető részig használják beépített turbojukat. Tehát, ha egy program loader-je egy 3-4 blokkos töltőrutin, akkor az AR csak azt tölti be nagyobb sebességgel, így az egész nem sokat ér. Tulajdonképpen a nagyobb baj akkor van, ha nincs semmilyen beépített gyorsító. Ekkor ugyanis

az átvézető részek, vagy pályák betöltése olyan sok időt vesz igénybe, hogy elmegy a kedvünk a játéktól.

Ezen hivatott segíteni a Speed Dos. Ez tulajdonképpen egy olyan hardverkiegészítés, amelynek segítségével floppynk nem sorosan, hanem párhuzamosan kapcsolódik gépünkhöz, ami kb. 8-szoros adatátviteli sebességet jelent - folyamatosan! Tehát szinte állandó programtöltési sebességnövekedés lesz az eredmény, ami ugye a 64-re ráfér...

Ez természetesen kikapcsolható, így azok a játékok - 20-ból 1 - amik nem tudnak a Speed Dos-szal együtt dolgozni - simán futtathatók.

Nem beszélve a programozott billentyűk nyújtotta előnyökről: nem kell állandóan a LOAD "sdjhfg",8,1, RUN, LIST,

SAVE " begépelésével vesződnünk, ugyanis ezeket az F1, F3, F5, F7 funkcióbillentyűk egyszeri megnyomásával elérhetjük. Így már a rengeteget töltőgető játékokkal is kicsit szívesebben játszunk, és nem emlegetjük annyit a Commodore cég felmenőit... Annyi nehézség azonban van, hogy ezt legszívesebben a régi típusú gépekbe, ill. floppykba (1541) szerelik a szakemberek (bár az újabbakba is beépítik, ha muszáj a 1541/II-be is, de például az Ocean típusú drive-ba már nem.

Egyébként talán ez az egyetlen olyan kiegészítés, amit egy kalap alatt lehet emlegetni egy MK V Plus-szal, ugyanis az áruk közel azonos. Minkettő hozzávetőleg 3.500 Ft körül mozog, és mindkettő a szólas jó értelmében éri meg a pénzét (árát)...

Jámbor Árpád

Játékos neve

AD&D 2ND EDITION

Kezdet dátuma

KARAKTERLAP

Történet

KARAKTER NÉV:

Játékmester

Osztályok:

Szintek:

Fajta:

Jellem:

Védő isten:

Vallás:

Szarmazási hely:

Karakter vázlat

FŐ JELLEMZŐK

Testi erő

	+Tám. +Seb.	Súly al. /max.	Erőpró- ba %	Ajtó- nyitás
--	----------------	-------------------	-----------------	-----------------

Ügyesség

	Céltás & meglepődés járulék	Védekezési járulék
--	--------------------------------	--------------------

Egészség

	HP járulék	Szervezeti sokk %	Feltámadási esély %
--	---------------	----------------------	------------------------

Intelligencia

	Nyelv járulék	Varázslat tanulási %	Max. va- rázsszint	Max. va- rázs/szint
--	------------------	-------------------------	-----------------------	------------------------

Bölcsesség

	Mentális támadás elleni járulék	Papi varázslat té- vesztési %
--	------------------------------------	----------------------------------

Karizma

	Maximum csatások #	Lojalitási jár- ulék	Felépési jár- ulék
--	-----------------------	-------------------------	-----------------------

Mentő dobás változás			
+/-	Feltétel	+/-	Feltétel

Mentő dobások

Bénulás/
méreg ☐Kővéválás/
egyéb ☐Varázs-
pálca -bot ☐Sárkány-
láng lehelet ☐Varázslat/
mágia ☐

Ellenállás:

Észlelés:

Nyelvek:

AC:

Páncél neve

Nyújtott AC

Állapota

Védekezési járulék

Pajzs AC

Alap AC

Hátsó AC

Egyéb védelmek:

Max. HP

HP járulék

HP dobókocka típusa

Speciális HP járulék

Aktuális HP:

Meglepődési esély

Meglepődési járulék

Hátulról támadási módosítók

Használható
fegyverek:

Darab

Nem ismert fegyver használat büntetése

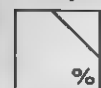
Nevük:

Fegyver a kézben

Különleges tulajdonságok:

Mágikus komponensek:

Tolvajlasi képességek:



Zsebmetés



Zárnyitás

Csapdakeresés
& eltávolítás

Csendes mozgás



Árnyékba rejtőzés



Zajok hallása



Falramászás



Nyelvek olvasása

Halott
Elűzés:

Skeleton

Zombie

Ghoul

Shadow

Wight

Ghost

Wraith

Mummy

Spectre

Vampire

Ghost

Lich

Speciális

Csapdakeresés & eltávolítás

Árnyékba rejtőzés

Zajok hallása

Falramászás

Nyelvek olvasása



MÁGIKUS LAPOK

Ennyi tudnivaló után a játék alapjairól nincs mit mondanunk, mostantól tiéd a lap. Tiéd a választás, hogy a jövődöd hogy alakul. Döntsd!

A játékban most már neked kell belekezdened ahhoz, hogy tudjál dönteni arról, érdekel-e. A további újjá-képzés az alapokról értelmetlen lenne, hiszen akkor tanulod meg igazán, ha játszol. Amit eddig megtudhattál arra elég, hogy ne kelljen ötpercenként azokról is kérdezned, így majd másról fogsz. Vagy keress egy művelődési házat, ahol van ilyen klub, vagy próbálj meg létrehozni egyet. Egy használható út a többségnek, akik a sűrűjéről hetedhét mérföldre laknak: a legeludogottabb faluban is akad néhány ismerős. Válassz ki olyanokat, akikkel szívesen megosztanád egy ilyen játék élményét (és kaphatóak is rá). Ha létszámotok már 5 és 8 között van, az ideális. Beszéljess el velük arról, amit megtudtál a játékról, és közösen válasszatok ki egy karizmatikus, intelligens, bölcs mesélőt (utána legyél egy kicsit szerényebb). Ekkor a mesélő (pl. te) elkezdhet beruházni: vedd meg a cikk végéről az általános cuccokat és egy gyári Modul (esetleg hozzá egy oda-vissza angolszótárt). Fénymásolva olcsóbb. Az eredetiek ára \$5 és \$35 körül mozog, de használhatóbbak. Szerintem megéri. A könyveket kezd el olvasgatni, értsd meg az alapvető dolgokat, a bonyolultakat és a táblázatokat jobb alkalmazáskor elolvasni. Nem árt, ha a mesélő egy más party-ban játékosként tesz szert gyakorlatra, de hazánkban igen komoly a félrenevelődés veszélye. Ezért sokkal jobb önértékeléssel bekezdni.

A modul egy kész profi által írt történetet jelent, amin keresztül a mesélő megtanulhat mesélni. Ebből kalandokba lehet belekezdeni a játékosoknak úgy, hogy a mesélőnek le van írva, mi, mikor és hol történik, mit kell közölni a játékosokkal és mikor, stb. Javasolom olyan modul megvételét, amely nem tartozik meghatározott játékvilághoz (a játékvilágok a szerepjátás kiöltölt helyszínei). Tartalmaznak egy történelmet tipikus kalandlehetőségekkel, a jelenlegi politikai helyzetet a birodalmi között, térképeiket. Főbb szereplőit és tipikus élőlényeit stb.) mert így nincs külső párhuzam, hanem a mű önmagában egész, magába foglal minden szükséges adatot. Ezt kell tanul-

mányozni, megfigyelni benne a dolgok kapcsolódását, és így megérteni a játék menetét. Amit a mesélő nem ért, azt megnézheti a másik két fontos könyvben, vagy (esetleg) a szótárban. Ha sehol sincs magyarázat, meglehet, hogy neki kell rájönnie. A többszöri áttanulmányozás, majd tökéletes megértés után, ami valószínűleg az angolul-olvasást is elősegítette, jöhet az első próba. Lemesélni a modult a társaknak, segíteni őket a Player's Handbook használatának elsajátításában, és a játék során megtanítani őket játszani. Ha jól sikerül, ez utóbbit észre sem veszik, csak teszik. Ezután ha sikerült, ha nem, lehet őket rávenni a következő dologra: Szerezgetek be egy ún. világleírást, ami több kiadványból is állhat. Kezdeti játékvilágnak javasolom GREYHAWK-ot (én itt mesélek), ami egy ún. klasszikus fantasy világ, vagy a FORGOTTEN REALMS-t ami egy még fantasztikusabb fantasy (-Cool) világ. Esetleg KARA TUR-t, ami a mesés keletet hozza el (ez egyébként a FORGOTTEN REALMS főkontinens elzárt keleti része, így ott érdekes keveredések történhetnek), és az SSI terméknyűzők számára ismerős lehet Krynn neve, ami Dragonlance cégjelzés alatt fut, és egy tipikus Sword & Sorcery/jók-a-gonoszak ellen. De e két utóbbi világ kimondottan az AD&D 1st edition szabályrendszerre épült, kevés 2nd edition-hoz illesztő kiadvánnyal, így ezek és használata sok problémát okoz. A jól hangzó, újonnan bereklámozott címek, mint a DARK SUN vagy a RAVENLOFT nem a kezdéshez valók, hanem nem túl jó ingyencékek, így a beszerzőhelyek bármennyire erőltetik is, jobb ha megtartják!

Első és sokadik hallásra is csábító lehet az a gondolat, hogy saját világot tervezetek és ebben játszatok, de ez átláthatatlan nagy munka, még egy egész klub számára is, hogy belekezdjétek. Az ilyen gondolatok elűzésére talán orvosság lenne a vállalkozókedvűekkel elolvasztatni egy világ összes kiadott cuccát: 1-2 képménykötéses könyv, 1 dobozolt világleírás, benne: 2-3 színes lepedő térkép + 2-3 kis füzetecske a városok és tájak leírásával + néhány kaland, 10-20 novella és regénykötet az ottani történetekkel és 100-200 modul. Ennyi! Inkább javaslok egy gyári világ utolsó dátumától egy néhány évtizedes előreugrást és betenni azt, ami ezalatt történt és amit szeretné-

tek, jó példa erre Nemes Istvánék GREYHAWK-ja. No, ha ez megvan és a mesélő ismeri már a világot, akkor vagy vehet egy abba a világba a kezdő karakterek számára írt modult, vagy a felmerült ötletei alapján írhat egy sajátot! Az új modulba nem kötelező a játékosoknak az első modult túlélt karaktereikkel jönni. Biztos néhányuk rájött, hogy másfajta karakterrel szeretne játszani mint amit tapasztalatlanul kitöltött. A mesélő pedig figyeljen, hogy a csapat a tudásának megfelelő nehézségű feladatot kapjon, ehhez írjon modult vagy igazítsa a gyárit. A modulok során szerzett gyakorlat a játékosok legjobb mércéje (experience).

Most egy kicsit a leírt dolgok beszerzéséről. Először is, ha vesztek valamit, nézzétek meg, hogy pontosan milyen játékszerhez van kidolgozva és milyen nyelvű. Az új és eredeti cuccokat a bolt nem nyitja fel, követeljétek mintapéldányt, hogy megnézhesétek mire adtok pénzt! Én az AD&D 2nd edition kiadványokat javasolom. A rovat a továbbiakban azokra a kérdésekre fog főleg válaszolni (ha tudunk), amelyeket ti küldtök be hozzánk. De az olyan kérdésektől, amelyek nem kérdések valójában, mert úgyis a mesélőtöknek van döntő szava benne, vagy hülyeség, megkímélhetitek a postalóvakat.

Végül a kezdéshez javasolt 2nd edition kiadványok csoportosítva:

ÁLTALÁNOS: AD&D 2nd edition Player's Handbook (minden amit tudni kell) AD&D 2nd edition Dungeon Master's Guide (csak a mesélőnek!) Monstrous Compendium 1-2 (az általános szörnyek adatai)

GREYHAWK: GREYHAWK Adventures (könyv széles körből kiragadott témákról) The City of Greyhawk (dobozolt készlet a városról modulokkal) Monstrous Compendium Greyhawk Appendix (a helyi szörnyekről)

FORGOTTEN REALMS: FORGOTTEN REALMS Adventures (könyv, bő és általános infókkal) FORGOTTEN REALMS boxed set (dobozolt hasznos világleírás) Monstrous Compendium Forgotten Realms Appendix (szörnyekről) Avatar trilogy, avagy Shadowdale, Tantras, Waterdeep (3 részből álló, nagyon hosszú és jó modul, a részek különállóan is lemesélhetőek. Felkészült mesélőnek és jó party-nak való)

Bye a szerkesztőtől!

Apró hirdetés



Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek. Bp. 1399, Pf. 701/765.

Eladó AMIGA 500-as, 1.2, 2 MB ram bővítéssel kitűnő állapotban, esetleg külön-külön is. Tel.: 1888-861

Eladó VXL 68030/68882 (25 MHz) turbokártya (65.000.-) Tel.: 1-831-573 (éjjel, délelőtt)

Megalakult a "Magyar AMOS Club" III

Ha érdekel a téma Te is csatlakozhatsz! Segítség kezdő felhasználóknak. "AMOS" jelgére a szerkesztőségbe.

Public Domain, Shareware!
Minden mennyiségben!
A "Fish-disk"-ek teljes kínálata! Teljes lista a GURU lemezűség 9. és 11. számában. A lemezek ára: 120 Ft + posta költség.
Megrendelhető: Bp. 1399 Pf. 701/765.

A GURU Team újdonsága:
Kész játékokat (AMIGA, PC) keresünk külföldi forgalmazás céljából. Ne bízd a programo-

dat a véletlenre!

A GURU Team a szerkesztőség címen várja a jelentkezést.

Eladó Amiga 500, kapcsolható OS 2.0/1.3, alternatív chip/fast bővítés + lemezek. Érdeklődni: 06-66/361753 (Robi)

Eladó 128K-s SPECTRUM INTERFACE 1, INTERFACE 2, MICRODRIVE, DATASET MAGNÓ és 150 db kazetta program! Cím: Pillár Gábor Pécs, Bajcsy Zs. u. 4 Tel.: (72)-17184

PD Center! Atari ST és Amiga felhasználói programok (PD) és játékok (PD) nagy választékban! 1399 Budapest, Pf.: 701/148 Tel.: 166-5322/48, 8-16 óráig Róbert

Eladó Evolution A500 (15000), Evolution A2000 (20000), DCTV (60000), HPPaint Jet Color (70000). Tel.: 2-764-983

PC klub indult a Kalmár László Szakközépiskolában. Minden pénteken 15.00-20.00-ig 30 db AT várja az érdeklődőket. Ingyenes klubtagsági!

*Programcsere.
*Kedvezményes PC vásár.
*Szoftver-hardver tanácsadás.
*C64-Amiga szerviz.

Amiga 2000C V1.3+Golem 8MB/2M+ 1*3,5" +1* 5,25" (99.000.- Ft) PHILIPS CM8833 Monitor+Filter+Kábel (40.000.- Ft)-ért eladó. Érdeklődni a 165-5110-es telefonon lehet.

Színes monitor Amigához olcsón eladó! NTSC, PAL üzemmód, NEC képcső. Az ára csak 14.000 Ft + kábel megoldások.

Vass Gábor
Budapest 1138 Tomori u. 23
Fsz 1.

Amigához Action Replay 3 (7900 Ft), belső, max. 2 MByte bővítő (1.8F vagy 0.5C 1.5F) (11900 Ft), átkapcsolható Kickstart 2 (5300 Ft), Action Replay Super Cartridge 4 (5500 Ft), wincseszter controller (9900 Ft).

Derko 1399 Bp. Pf. 701/679

Turbókártya eladó!
68030/68882, 1MByte 32 bites FastRAM, 25 Mhz órajel. Csak 59.000.- Ft.

Tel.: 183-18-17

PC - AKCIÓ I

Gépvásárlási lehetőség 10 havi kamatmentes részletfizetésre!

Vásárlói csoportokat szervezünk a következő kategóriákban

1. AT számítógép monitorral, már 3.950,- Ft-os havi részletre
- II. 25 Mhz-es 286-os, 40 MB HDD, 14"-os mono VGA monitorral csak 7.100,- Ft/hó
- III. 386-os professzionális konfiguráció, Super VGA monitorral 9.900,- Ft/hó

Lehetőség egyéni kiegészítésekre!
12 hónap garancia!

Áraink az ÁFA-t már tartalmazzák!



További információ
PC VÁSÁRLÓI KLUB
1149 Budapest,
Nagy L. kir. út 141
Tel.: 183-1982

AT buszos winchester vezérlő.....	10900.-
(2 wincester, autoboot, kisméretű kártya, 350-500 Kbyte/sec)	
AT buszos wincester vezérlő.....	16900.-
(2-8 MByte RAM bővítési lehetőség)	
1.3 Kickstart.....	4500.-
2.0 Kickstart.....	6200.-
Expansion memóriabővítő.....	14900.-
(2 MByte RAM-mal /2-8 MByte bővítési lehetőség)	
1 MByte belső bővítő A500+ -hoz.....	7900.-
Winchester külső doboz.....	1500.-

A vezérlőkártyákhoz igény szerint winchester-t is biztosítok.
Egyedi igények kivitelezésével Amiga géptípusok javítása!
Megrendelés esetén telefonon időegyeztetést kérek!

Régius Kornél 1212 Budapest Kossuth Lajos 122. IV/28 Tel.: 2-766-637

KORNÉL



Jó nagyot mindenkinek!

Itt vagyunk az ősz kellős közepén, és ismét hűlyeségeket írogatunk. Hullanak a levelek a fárról meg a postás táskájából, de ettől még fene jó kedvünk van, remélem nektek is. Nekem személy szerint fűlig (vagy még tovább) ér a szám. Még annak ellenére is, hogy az előző levelezési rovat után többen megróttak, hogy túl egyhangú a dolog. Nem titkolom arra céloztak, hogy túlzottan sokat foglalkozom az Atari védelmével. Oké, elismerem, de mit csináljak ha ennyien megtámadták őket, és nekem, mint a NAGY IGAZSÁGTEVŐNEK az a dolgom, hogy rettenetes nagy igazságokat tegyek és... Na jó, mostmár elég ebből! Megígérem, hogy nem lesz több ilyen a levelezésben. Tökéletes megoldást találtam ki rá: az olyan levelek, amikben ilyen ökörségeket lehet olvasni, rövid úton az őket megillető hengeres alakú tárgyban landolnak. Bevezető dünnögésnek elég ennyi, nézzük a leveleket.

Levél messzi földetől

Hi Guru Team! Nagy örömmel konstatáltam, hogy megjelent a GURU újság formában. Bizony még a sherwoodi erdőbe is jár a posta! Az újság külseje nagyon szép, a belső tartalom pedig fenomenális. Én legjobban Shy írásait szeretem. Jó ötletnek tartom az interjúkat a különböző programirokkal. Kérdés: nem tudnátok meginterjúolni Lord Britisht, az Ultima főnökét? Azt hallottam, hogy kiadták az összes Ultimát (1-6), amit egybe meg lehet venni. Igaz ez? Jó lenne egy Seka assembler rovat is kezdőknek, hiszen könyvet lehetetlen venni a Sekárról. Végezetül mellékelek a levelem mellé egy Ultima VI tippet (leírás), ha elég színvonasnak ítélték, akkor jó, ha nem az sem baj! Amúgy nekem az eredeti Ultima VI van meg (1000 ATS)! Jó munkát, sok jó játékot és kalandozást kíván: Robin Hood (cím nélkül - Brazil). Ui: a lev. rovatban válaszoljatok!

Persze, hogy válaszolok! Ritkán kap az ember levelet ilyen ismert személyiségtől. Szabadna megkérdezni, hogy miért nem Ön készíti interjút Lord British-sel? Mégiscsak közelebb lakik hozzá, mint mi és valószínűleg ő is szívesen megismerkedne az Ön jeles személyével, valamint örömmel átnyújtana Önnek egy csomagot az Ultima összes részével. Egyébként a jókívánságokat kösz, de mi az, hogy jó munkát? Nekem íyet kívánni... Még hogy munka...

Egy kedves zenész kedves levele

Tisztelt (?) Szerkesztőség! Kezembe került a GURU 1/1 száma, és erről eszembe jutott, hogy már hallottam róla egyik Amigával elég jól ellátott haveromtól, aki ajánlotta nekem, hogyha már ennyire zeneirhatónak van, akkor küldjem be a GURU-hoz, és ha jó, felteszik a lemezre. (Erre én megkérdeztem, hogy mi az a GURU? Az ötletet jónak találtam, így ha minden igaz, a két mellékelt lemezen található ez az... (Ezután a mesterművek szerény leírása következik mindenféle magyarázattal, de ez most kimarad - Brazil) A számok szerzője én vagyok, tehát jogi problémák nem merülnek fel. Közel 50 "mű" készült már, ha van érdeklő-

dés, esetleg elküldöm azokat, ha nincs, akkor Titeket... Amennyiben a PT v1.1b kezelése gondot okozna... (stb, stb a folytatás kimarad - Brazil) Kéri András, Budapest. Ui: egy vicc-re mix, bár szerintem már hallhattátok: 2 db Darth Vader megy a sivatagban. Egyik: Velem van az Erő! Másik: Velem meg a GURU! Elég debil, ugye?

Whoa! Micsoda kedves ajánlkozó levél. Kedves barátom, adok egy jó tanácsot neked: ha a jövőben akarhol el szeretnél érni valamit, akkor ne így mutakozz be! Esetleg elküldenek valahova, mint ahogy te akarsz minket (bár nem írtad meg az úticélt). Jó dolog, ha magabiztosan adod elő magad, de ne így, mert még a végén feláll a hátamon a szőr és akkor nagyon ideges szoktam lenni. Azonban mindenzt hajlandó vagyok lenyelni, csak ne írj többet ilyen viccet! Az, hogy "elég debil" nem igazán jó kifejezés.

AD&D óhajok

Tisztelt GURU-Team! Nagyon tetszik a Mágikus Lapok című sorozat a lapotokban. Én speciel megörülök az AD&D játékokért. A szabályokat nem tudom, de azért néhány dologgal tisztában vagyok. A barátom barátja járt Budapesten, és ott elment egy ilyen "Fantasy"-szaküzletbe. Ott vett egy kötetet a magyar nyelvű szabálykönyvből. Az alapján tanult meg játszani a barátom ezzel a népszerű játékkal. Azt olvastam a cikkeket végén, hogy várjátok azokat a leveleket, amelyből a következő cikk témáját meríthetitek. Nos, nekem lenne egy javaslatom. Írjátok a szörnyekről, tegyetek közzé AD&D karakterlapokat, valamint azt, hogy ezeket a lapokat hogyan kell kitölteni. Most pedig egy személyes kérdés. Meg tudnátok mondani, hogy hol lehet MAGYAR nyelvű szabálykönyvet vagy szabálykönyveket RENDELNI? Még egy kérdés: tudnátok nekem egy karakterlapot küldeni? Azt is megírnátok, hogy hogyan kell ezt a lapot kitölteni? Ezt persze csak akkor kérem, illetve kérném, ha az újság keretein belül nem lehet megvalósítani. (Szabó Balázs, Paks)

Hát kérem, valahogy így néznek ki az AD&D rajongóktól érkező levelek (átlagosan 2.382 tonna/hó). A levelek (lassan nem elhanyagolható) számára való tekintettel kiadós válaszokat fogok adni: 1. szörnyekről biztos lesz szó, csak ki kell várni. 2. Elképzelhető számomra a karakterlap lekötése is. Más számára nem biztos... 3. A karakterlap kitöltéséről volt már szó, ha jól emlékszem. Egyébként ez a Player's-ben is jónéhány oldal, s amit a mi 3 oldal/hó átlagunkkal lekötölve, néhány év múlva be is fejeznénk. 4. Meg tudnánk mondani azt is, hogy hol lehet szabálykönyvet venni (valószínűsíttem, hogy barátod barátja vagy az ő barátja tudja). DE! Ha jól emlékszem, semmiféle hirdetési pénz nem érkeztek az ezüstös föld felől (és már most túl sok infót adtam róluk). Ingyen reklám nincs! Egyébként a magyar nyelvű szabálykönyveknek nincs sok köze az eredeti AD&D-hez... 5. Szeretnék most elnézést kérni Tőled is és minden Tisztelt Rajongótól, aki szeretne tőlünk karakterlapot, leírást, kockákat, ceruzákat, szörnyeket vagy

tudom is én még mit kérsz, de sajnos mindenki egyedi igényét NEM TUDJUK kielégíteni, és ki-vételezni nem akarunk senkivel. Szerencsére rám mindig lehet számítani (így most is), és ki-találtam a jó megoldást; senki nem kap semmit a 3 oldal Mágikus Lapon kívül. A többrendbeli becsületsértéseket tartalmazó leveleket a szerkesztőség címére kérem feladni.

Amigás gond

Hi Guru! Vettem a bátorságot, hogy írjak nektek, mivel van egy kis problémám. Azt szeretném megtudni, hogy csatlakoztatható-e Amigához AT buszos (20 Mb) winchester. Úgy tudom, az AT buszos winchesternek nincs tápegysége. Azt szeretném megtudni, lehetséges-e megoldani egy táp illetve átalakító segítségével. Ha ez lehetséges, írjátok meg hol, ha tudtok, ajánljatok valaki szakembert. Várom válaszotokat. (Prohászka Gábor, Budapest).

Jó hírem van, megoldható a probléma. Ez teljesen biztos, mivel én is egy 80 megás AT buszos harddisket használok az Amigámhoz, külön tápegység nélkül. Abban az esetben nincs probléma, ha 3 1/2 inch-es és slim (1 inch magas) harddisket akarsz a géphez kapcsolni, mert azoknak általában elég alacsony a fogyasztásuk. Nálam még két külső floppy is (minden zokszó nélkül) elvisel a tápegység. Harddisk illesztőt készítenek néhányan, a 92/3-as számban volt is valami ilyen hirdetés, de a régebbi lemez GURU számokban is találász címet.

Érkezett még néhány levél, amiben azt kérdezték, hogy érdemes-e az A500-at A500 Plusra cserélni, valamint a régi kiegészítők használhatók-e a Plushoz. Ha engem kérdeztek, lecserezni mindenképpen érdemes, legfeljebb néhány régi játék (meg demo, amit coderek és nem programozók(!) csináltak) nem fog rajta működni. A szoftveres problémák nagy része az új ROM miatt van, de könnyen beleépíthető a régi 1.3-as ROM a gépbe (átkapcsolhatóan 2.0-ra), és akkor gond egy szál se. Szerintem ugyan a régi ROM beszerelése felesleges, mindenne van OS 2.x alatt (jobban) működő program, az új játékok pedig rendben működnek. A külső kiegészítések használhatók, a belső bővítések sajnos nem. Kérdeztétek még, hogy miben tér el az A500 Plus a normál A500-tól. Erre a levelezési rovat kevés, de azért röviden: új operációs rendszer, új grafikai üzemmódok, 2 Mbyte chipram (alapkiépítésben 1 MByte van a gépben) és új címke a drive led felett. Csak úgy megjegyzem, hogy az új A600-ban AT-IDE winchester controller is van (az A600 HD-ben winchester is). A controller miatt az A600 ára is kedvezőbb, szoftverileg pedig teljesen kompatibilis az A500 Plus-szal. Ezután ki mire cserél, már saját szívére.

Ennyi volt a móka mára, stb. stb, de sajnos a múltkoriban számban már így búcsúztam, tehát ez már nem poén. Most csak egyszerűen így búcsúzik: viszlát. Megdöbbenő, nem?

Brazil

Assembly programozás

Boomby & Mc. Master rovata

A most bemutatásra kerülő módszerrel (korlátozottan ugyan) lehetőségünk van törtszámokkal viszonylag egyszerűen és gyorsan dolgozni - assemblyben.

Egy 32 bit szélességű longwordöt kettéosztunk úgy, hogy a felső word (16-31 bit) lesz az ábrázolandó törtszám egészrésze, az alsó word (0-15 bit) pedig a szám törtrésze. Ily módon ábrázolhatunk előjelhelyesen -32678 +32677-ig terjedő törtszámokat, kb. 4 tizedesjegy pontossággal. A következő törtszám értéke pontosan 1,5: \$00018000.

Törtszám létrehozása (előjel figyelmen kívül hagyásával):

```
move.l    osztandó,d0
move.l    osztó,d1
divu      d1,d0      ;osztás
move.l    d0,d2      ;egészrész
bclr.w    d0          ;csak a maradék lesz
divu      d1,d0      ;maradék osztása
swap     d2          ;egészrész felülre
move.w    d0,d2      ;törtrész jön
addq.l    #1,d2      ;"pontosság"
```

Tehát kihasználtuk a divu utasítás azon tulajdonságát, hogy az osztás maradéka az eredmény longword felső wordjében marad, így azt újra elosztva megkapjuk az eredmény törtrészét. Hátrány, hogy míg az osztandó longword hosszúságú is lehet, addig az osztó csak word lehet. Ezenkívül az osztó nem lehet 0! A "pontosság"-ról: ha el akarjuk kerülni azt a "csapdát", miszerint véges tizedes törtekkel számolva 1/3*3 nem egyenlő 1-gyel, akkor ez az egy hozzáadás segíthet (ez amolyan "barkács módszer", de kis számoknál jól alkalmazható). Ez utóbbi hozzáadásnál pontosabb, ha a második osztás utáni maradékot teszteljük (tehát a második osztás eredményét longwordösen meg kell vizsgálni, hogy negatív-e), és ennek függvényében adunk, vagy nem adunk az eredményhez.

A törtek összeadása és kivonása egyszerűen longwordös összeadásokkal és kivonásokkal történik. A művelet után érdemes megvizsgálni a túlsordulás jelzőbitét!

A tört szorzása egész számmal (előjel figyelembevétele nélkül) úgy történik, hogy (mivel csak wordöket szorozhatunk) az egész számmal külön szorozzuk meg a törtszám egész- és törtrészét, majd a két eredmény longwordöt összeadjuk. Itt is érdemes megvizsgálni, hogy nem történt-e túlsordulás.

Egészrész függvény megvalósítása: ha a törtszám adatregiszterben van, akkor egy swap utasítással az egészrészt az alsó word-be mozgathatjuk (az egészrész felhasználása után ne felejtjük el visszaállítani az eredeti helyzetet egy újabb swap utasítással). Ha a tört memóriaregiszterben van, akkor egy wordös move utasítással onnan egyszerűen az egészrészt kivehetjük. Egészrész érték pontosítására (kerekítésére: tehát pl. 1.5 egészrésze 2-t kapjunk) két módszert használhatunk: vagy hozzáadunk longwordösen \$8000-t a törtszámhoz (gyakorlatilag 0.5 hozzáadása) és a pontosított egészrész kiolvasása után ezt kivonjuk (visszaállítjuk az eredeti állapotot), vagy a második példaprogramban bemutatott

módszert használjuk (a kipontosvesszőzött 4 sor). Ez utóbbi akkor alkalmazható, ha a tört értékét összeadás, vagy kivonás során megváltoztatva vagyunk kíváncsiak a kerekített értékre. Ilyenkor előre beállíthatunk törtértéknek 0.5-et, és a későbbiekben már a kerekített egészrésztérteket kapjuk meg.

Adott a képernyőn egy alakzat, melynek ismerjük x1 és y1 koordinátáját. Ennek az alakzatnak el kell mozognia a x2;y2 koordinátájú helyre, mondjuk 32 fázisban. Az alakzat elmozdulásvektora: kiszámítjuk az x1;y1 és x2;y2 helyzetek közti elmozdulás nagyságát (x elmozdulás=x2-x1, y elmozdulás=y2-y1), majd ezeket elosztjuk 32-vel. Az osztást végeztethetjük a fent említett módszerrel, de bitléptetéssel sokkal gyorsabban megoldható (2 hatványok előnyben). Erre láthatunk példát az alábbi programrészben, mely az előző számban közölt programra épül. Először hívjuk be az előző számban levő egérrutint, majd annak "irq" részét cseréljük ki az itt láthatóra. Ezenkívül az előző "plot" rutint kell oly módon megváltoztatni, hogy azt megkétszerezzük, és a másodikban a bchg utasítást kicseréljük bclr-re (tehát készfűtünk egy ponttörölőt) és elnevezzük "plot2"-nek.

Maga az új program a következőt cselekszi: az egérrel vezérelhető pontból a képernyő közepén levő pontba 32 fázisból mozgat egy pontot. Minden 1/50-ed másodpercben elindít egy pontot, az előző pontok adatait egy táblázatba rakja, melyet mindig arrébbtol. Az egér mozgásával érdekes effekteket hozhatunk létre, később az egérrel vezérelt pont pályáját letárolhatjuk és esetleg demoba is berakhatjuk. Még érdekesebb a dolog, ha mindkét végpontot mozgatjuk. Érdekes effektet kapunk akkor is, ha kiiktatjuk a töröl rutint, ekkor az előző fázisok kinn maradnak a képernyőn.

A kódrol: központi szerepe van annak a táblázatnak, melyben a mozgó pontok adatait raktározzuk. Ezek: jelenlegi x koordináta, x elmozdulás/32, jelenlegi y koordináta, y elmozdulás/32 (mindannyian longwordösek és törtszám alakban vannak). A táblázatban eredetileg negatív számok vannak. Ennek oka, hogy a rutin indításakor még nincs mozgatandó pont, ezek száma később (32/50-ed másodperc múlva) lesz maximális. Addig a rutin a negatív számok teszteléséből tudja, hogy nem kell pontot kiraknia, illetve törölnie.

Tehát a rutin először a mozgó pontokat törli (ez egy egyszerűbb ponttörölő, mivel nem határozza meg pontosan a törölendő bit helyét, csak a byte-ot, ahol az szerepel), majd a táblázatot arrébbtolja. Ezután a következő pont elmozdulásvektorainak kiszámítása következik, melyhez a koordinátákat átalakítja törtalakra (swap utasítások segítségével). Mivel a pontok 32 fázisban mozognak, ezért egy 32-es osztás jön, amit bitléptetéssel egyszerűsítettünk: le. Eredetileg az elmozdulásvektorokat kellene osztani. Az elmozdulásvektorok kiszámításánál negatív előjelek is képződnek. Ha tehát a kiszámított elmozdulásvektor biteit léptetnénk arrébb, az előjel bit is mozogna, ezért annak állapotát meg kéne jegyezni, majd később

visszaírni, így a programban bemutatott módszer gyorsabb. (A kipontosvesszőzött részt használva kerekítve kapjuk meg a koordináták egészrészét). Miután az induló koordinátákat (a mouse koordinátáit) és a lépésközöket elrakta a táblázatba, a pontok koordinátáihoz hozzáadja a lépésközöket (elmozgatja azokat), majd kirakja őket.

```
irq:      movem.l    a0-a6/d0-d7,-(a7)
bset     plot2      ;regi pont torlese
bsr      mouse
bsr      plot       ;új pont kirakasa
lea      képernyokeszdet,a1
lea      datas(pc),a0
moveq     #31,d2
torol:    move.w     (a0),d0      ;xor egész
bmi.s     nincs
move.w     8(a0),d1      ;xor egész
asr.w     #3,d0          ;x byte-ok
mulu      #szeles/8,d1    ;y byte-ok
add.w     d1,d0          ;x+y byte-ok
chr.b     (a1,d0.w)      ;torol
nincs:    lea      16(a0),a0
dbr      d2,torol      ;új pont
lea      datas(pc),a0
moveq     #127,d0
scroll:   move.l    16(a0),(a0)+10 ;arrébb
dbr      d0,scroll
lea      datas(pc),a0
moveq     #0,d0
moveq     #0,d1
move.w     mousex(pc),d0
move.w     mousey(pc),d1
move.l     #szeles/2,d2    ;képernyo-
move.l     #magas/2,d3     ;kozepe
swap      d0
swap      d1
swap      d2
swap      d3
move.l     d0,496(a0)      ;kiindulox
move.l     d1,504(a0)      ;kiinduloy
move.l     #000008000,496(a0)
move.l     #000008000,504(a0)
add.l     d0,496(a0)
add.l     d1,504(a0)
lsl.l     #5,d0
lsl.l     #5,d1
lsl.l     #5,d2
lsl.l     #5,d3          ;lepeskoz=1/32
sub.l     d0,d2
move.l     d2,500(a0)      ;x lepeskoz
sub.l     d1,d3
move.l     d3,508(a0)      ;y lepeskoz
moveq     #31,d2
plot:     move.l    (a0),d0    ;regi x
bmi.s     neg              ;meg nincs pont
add.l     4(a0),d0          ;eggyel arrébb
move.l     d0,(a0)          ;új x vissza
add.l     8(a0),d1          ;regi y
add.l     12(a0),d1         ;eggyel arrébb
move.l     d1,8(a0)        ;új y vissza
swap      d0               ;x egészresze
swap      d1               ;y egészresze
move.l     d0,d3
asr.w     #3,d3            ;x byte-ok
mulu      #szeles/8,d1     ;y byte-ok
add.w     d1,d3            ;x+y byte-ok
not.w     d0               ;melyik bitet
bset     d0,(a1,d3.w)      ;csere
neg:      lea      16(a0),a0
dbr      d2,plot
movem.l    (a7)+,a0-a6/d0-d7
move.w     #$0020,$9c(a6) ;irq off
rte
datas:     blk      4*32-1 ;128 longword==1
```

Grafikus utilityk PC

GRAPHIC WORKSHOP 6.1 <==> IMAGE ALCHEMY 1.5

Hello mindenkinek!

Gondolom találkozotok már azzal a problémával, hogy a megrajzolt képet az aktuális rajzprogram nem printeli ki. Ekkor jöhet a következő rajzprogram. Aha! Az a bökkenő, hogy más a formátuma. Na most mit csináljunk? Ezen a problémán segítenek a grafikai utility-k. Ezek közül a Graphic Workshop 6.1-et és az Image Alchemy 1.5-öt mutatom be, majd összehasonlítom használhatóságukat, kezelésüket, stb...

Graphic Workshop 6.1

A program 16 különböző grafikus formátumot ismer. Ezekről nem írok bővebben, mert az összehasonlításban ez lesz az egyik alap. Azoknak azonban, akik nem ismernék a programot, felsorolom azokat a kiterjesztéseket, amelyeket a gws ismer: .MAC .GEM/.IMG .PCX .GIF .BMP .IFF/.LBM .TGA .MSP .WPG .PIC .TIF .EXE .TXT .EPS .CUT .RLE A billentyű-funkciók : ? - a gws help-je; A - kijelöli az összes file-t; C - törli a kijelöléseket; T - az adott file-t kijelöli; U - az adott file-ről leszedi a kijelölést; L - lemezegységváltás; D - adott file törlése; R - adott file átnevezése; S - shell to dos; ESC - quit to dos. Jöhetnek az F billentyűk: F1 - a kiválasztott képet printelhetjük ki. - Printeléskor a program felajánlja a Laser Jet és a PostScript printer használatát, ezenkívül igénybe vehetjük még azt a printert is, amit az installáláskor kijelöltünk. 19 különböző printerdriver közül választhatunk. F2 - formátumok közötti konverzió. - A konvertálás során csak az extension változik, a név nem!; F3 - dither - a szó pontos jelentése: reszketés. Valamennyire takarja a funkció fogalmát, ugyanis a képet lekonvertálhatjuk mono-ra, vagy mint az F9 egyik funkciójánál láthatjuk majd 256 színűről 32,16-ra is. Választhatunk különböző algoritmusok között is: Bayer, Floyd-Steinbrg, Burkes, Stucki. Ezek az algoritmusok között nem sok a különbség. Egyik gyorsabb, másik pontosabb ... F4 - Információt kaphatunk a képről: méretéről, színeinek számáról, header-jéről, tömörítési algoritmusáról...; F5 - A kép egy darabját kivághatjuk. Ha a bal <shift>-et nyomjuk, akkor a kép bal oldalát és a tetejét vághatjuk le. Míg a jobb <shift> hatására a kép alját és jobb olda-

lát; F6 - A kép negatívját kapjuk meg; F7 - Forgathatjuk a képet. Ebben a menüben kiválaszthatjuk, hogy 90 -al, 180 -al, 270 -al forgatjuk e el a képet, vagy vertikálisan, vagy horizontálisan forgatjuk át; F8 - Széthúzzhatjuk vagy összenyomhatjuk grafikánkat. Először egy százalékot kér, ami x-re és y-ra is vonatkozik. Ha, olyan x és y százalékot választunk, melyek különböznek, akkor nyomjuk meg az F8-at és így már beírhatjuk külön az x-re és y-ra



vonatkozó százalékot. Ha nem akarunk szórakozni a százalékszámítással, akkor nyomjuk meg még egyszer az F8-at és így közvetlenül beírhatjuk a kívánt x, y koordinátát. F10-re elkezd a konverziót. F1-re abortál. ; F9 - színeffektusok: - colour reduction - színleredukálás: Kiválaszthatjuk, hogy képünket, mely már ismertett eljárással redukáljuk le. Majd meg kell adnunk, hogy hány színű legyen a konverzió. - Grey scale - konverzió szürkeárnyalatra. Megadható, hogy hány szürkét használjon a program. - Softened - Lágyítás, homályosítás. Az egymás mellett lévő színek eltéréseit csökkenti. Ezt az egész képre nézve végzi. A folyamat során a bittréteg általában nem változik, csak a palettát számolják át. Sharpened - Élesítés. Ugyanaz, mint a homályosításnál, csak éppen a fordítottja. - Smudge - Elmaszatozás. úgy gondolom, hogy ez a név teljesen takarja a funkciót. - Spatial posterize - Térbeli

Választhatunk, hogy a kimeneti file-ban a legkisebb pont 2x2-es, 4x4-es, 8x8-as, vagy 16x16-os négyzet legyen. A leírásban az olvasható erről a funkcióról, hogy mostanság ezt a módszert használják az angol television news-ban, arra az esetre, ha a beszélgetésben szereplő ember nem szeretné felfedni kilétét. Próbáljuk ki egy arccal, hogy mit csinál vele a program. Tuti felismerhetetlen. - Promote to 24 bits - a kívánt file-t átalakítja real típus-

sú, tehát 24 bites képpé.; F10 - scan - Sajnos nem tudtam megszerezni Scanjet IIc és Scanjet plus-t sem, így nem tudom e menürendszer működését leírni. Remélem a következő számban valami biztatóbbat tudok majd mondani erről.

No még néhány szó a billentyűkről. Ha kiválasztunk egy file-t és az <enter>-t a bal <shift>-tel nyomjuk le, akkor a program felajánl többféle megjelenítési módszert: - Display normally - Normál megjelenítési rendszer. - Display as Grey - Megjelenítés szürkeárnyalatban. - Remap fixed - 16 színűre konvertálja a képernyőt úgy, hogy a 16 color rögzített értékű. - Remap quantized - Ugyanaz, mint az előbb, de itt a színeket az eredeti palettából keveri ki. - Bayer - Floyd - Burkes - Stucki dither mono - Az F3-ból már ismert művelet. Lekonvertálja mono-ra, majd megjeleníti. Threshold - A képünket ilyen formában jeleníti meg: 'high contrast black&white'. - Floyd - Burkes - Stucki dither colour - A már ugyancsak ismert színes konverzió, csak most nem file készül, hanem megjelenítjük. - Display reversed - A kép negatívját láthatjuk. ; Már tényleg nincs sok hátra bírjátok ki! Ha valamilyen kép megjelenítés alatt van, tehát látjuk, akkor az 'r', 'g', 'b' gombokkal növelhetjük a kép red, green, blue komponensének arányát. Ha 'R'-t, 'G'-t, 'B'-t nyomunk, akkor csökkenteni lehet a komponenseket. Így lehet, hogy egy tök jó képet kreáltunk vagy csak megtetszik, akkor nyomjuk meg a bal <shift>-et és az <esc>-et. Ezáltal lementhető a kép. Kivégeztük a billentyűket.

Az install részből egyetlen gondolat: Ha valakinek véletlen olyan SVGA-ja lenne, amit nem ismer a gws, akkor egy dolgot lehet tenni. Végül elő az svga utility disk-et és másolja át a VESA.EXE-t, vagy VESA.COM-ot és válassza a gwsinstall-ban a 'general vesa v2.1'-et. Majd minden nap mikor használni akarja a gws-t, egyszer a nap elején indítsa el a vesa.*-ot. Így működni fog a gws. A Graphic Workshop-ról ennyit.

A következő hónapban az Image Alchemy következik. Azután pedig a kettő összehasonlítása. Sziasztok.

Molnár Károly

1141 Budapest, Álmos vezér útja 17., Tel: 183-1817, Fax: 251-2523

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!

Nyitvatartás 9 - 18 óráig, szombaton: 9 - 12 óráig. Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat!

Természetesen a következő számoktól jobban támogatjuk majd a C64 tulajdonosokat is.

A Rendszerbarát

Ebben az számban a SAS/C® fordítót mutatjuk be. A fordító már nem teljesen új, de a korábbi fordítókhoz képest több újdonsággal rendelkezik.

A leglényegesebb újítás, hogy a SASOPTIONS nevű program segítségével egyszerűen állíthatók a fordítási opciók (bár nem mindegyik). A képen a program nyitóképernyője látható, további képernyők érhetők el az Advanced Options és az Object Options kiválasztásával. A SAS Institute Inc. által kiadott, opciókat összefoglaló file 143 fordítási opciót tartalmaz. (A file nem található meg a fordító lemezein.) Ezen opciók többségéről részletes ismertetés jelent meg a GURU II/7, 8, 9 és 11-es (lemez)számában. Az egyik hasznos és eddig nem ismert opció a -ph, melynek segítségével előfordított file-ok hozhatók létre. Ezen file-ok segítségével meggyorsítható a fordítás, különösen abban az esetben, ha hard-disk nem áll rendelkezésre. (A file-ok száma nem korlátozódik egyre, mint Aztec C 5.0 esetén.)

További módosítás, hogy a teljes programfejlesztés Workbench-ből (is) végezhető. Egy kis segédprogram (sascsetup) segítségével minden file-hoz icon-t kapcsolhatunk.

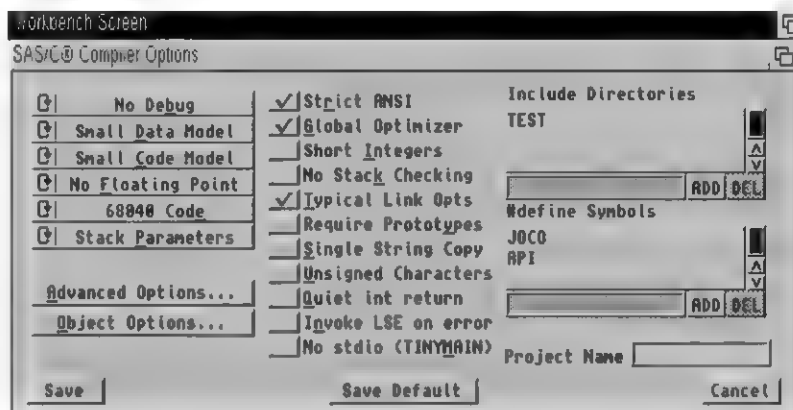
A fordító editora nem változott, továbbra is a LSE-t mellékelik, de lehetőség van a teljes helyettesítésére a CED-del. Erre szolgál a fordító -E opciója és az LtoCed program. Néhány pozitív tulajdonsággal az LSE is rendelkezik: pl. reguláris kifejezések keresése, forrásszöveg automatikus tördelése.

A fordító (természetesen) alkalmas 1.3 és 2.0-s KickStart alatti fejlesztésre is. Ennek érdekében két változat include file-t tartalmaz: a megszokott 34-es verziószámút az 1.3-as, 36-os verziószámút (2.02) a 2.0-s rendszer alatti fejlesztésre. Ez utóbbi már elég réginek számít, mert jelenleg már a 39-es verziószámú file-okat is kibocsátotta a Commodore cég, a következő KickStart változat béta tesztelésére. Sajnos az 1.3-as include-file-okkal írt programok fordítása nem mindig oldható meg a 2.0-s include-file-okkal, mert a két változatban olyan függvények paraméterezése is eltér, melyek nem változtak meg. Ennek oka az, hogy az 1.3-as include-file-ok több helyen pontatlanok.

A fordító mostani változata sem teszi lehetővé assembly sorok beszúrását a C forráskódba. Viszont lehetővé teszi assembly-ben írt rutinok meghívását regiszteren keresztül paraméterátadással. Egy ilyen rutin deklarációja a következőképpen nézhet ki:

```
ULONG __asm myroutine(register __a0  
char *, register __d0 LONG);
```

Az assembly program fordítása történhet



a C fordítóhoz tartozó macro-assemblerrel vagy akár a HiSoft Devpac fordítójával is. Néhány szabályt azonban be kell tartani. A legfontosabb, hogy egy aláhúzásjel adódik a C-beli függvény neve elé a fordítás során. A C program globális változói az XREF segítségével érhetők el, míg az assembly rutin változói (címkei) XDEF direktívával kapcsolódhatnak a külvilág felé. Az assembly program váza az alábbi lehet:

```
INCLUDE "hardware/cia.h"  
XREF _ciab  
XDEF _myroutine  
SECTION pelda, CODE  
_myroutine:  
...  
rts  
END
```

A függvény visszatérési értékét a d0 adatregiszterben kell hagyni. Az assembly rutinban a regiszterek közül d0-d3, a0-a3 megőrzése biztosan nem szükséges, a további regiszterek között vannak kötött funkcióval rendelkezők. További információk nyerhetők az omd segédprogram segítségével.

Programozók számára néhány információ:

A Soft-Logik Publishing cég a HotLinks program után kiadta a **HotLinks Developers Kit** nevű programcsomagot is. Ennek segítségével különféle programoknak HotLinks felület alakítható ki, mellyel programok közötti dinamikus adatcsere valósítható meg. A csomagban a részletes ismertetésen kívül néhány program forráskódja is megtalálható.

Nico François sem pihent az eltelt hónapokban: május végén készült el a **power-packer.library** újabb verziója (V35 Release 1.5, 35.344), melynek legfőbb újdonsága, hogy közel kétszer gyorsabban tudja kitömöríteni a PP-s file-okat, ha azok library-módban lettek tömörítve. Június végén a reqtools.library-nek jelent meg újabb verziója (V38, 38.347 (1.3) ill. 38.693 (2.0)), mely azzal dicsekedhet, hogy a WB2.1-hez alkalmazkodva felkészítették a locale.library használatára, így már nem csak angolul küldheti üzeneteit.

Többen használják a **ProWrite** szövegszerkesztőt, de kevesen ismerik a TOOL TYPES-ban megadható paramétereit. Íme a 3.2.4-es verzió által ismert kulcsszavak listája (a rövidítés és a teljes alak is alkalmazható.)

```
sw smartwindows  
dw dumbwindows  
asl  
wb workbench  
screen:  
screen=  
colors:  
colors=  
colours:  
colours=  
pr productivity  
sr superhires  
hr hires  
mr medres  
lr lores
```

Megszűnt a korábbi verziók (pl. 3.1.1) néhány kulcsszava:

```
pc partialcolor  
nc nocolor
```

(JOCO)

AMIGA 4000 előzetes

Avagy 7 év fejlesztőmunkájának gyümölcse végre a vásárlók asztalára kerülhet.

Régóta keringenek a hírek az Amiga 4000-es gépről, rengeteg - többnyire téves - információ forgott közközt. Az egyik leghírhettebbet még a GURU is leköszölte, de most végre itt vannak a pontos adatok. Az elkövetkező sorok az Amiga 4000-ről szólnak - csak röviden, mert a gép európai bemutatója Bécsben volt az Amiga World kiállításon, a lapzárta közelében. A kiállításon természetesen a GURU is részt vett, és sikerült néhány villámgyors tesztet is lefuttatni a gépen. Tárgyalások folynak a Commodore-al egy teszt gépről is, reméljük a következő számban már a GURU szerkesztőségében tesztelt gépről írhatunk! - A dolog egyébként nem biztos, ugyanis a Bécsben bemutatott gépek is befejezetlennek tűntek mind szoftver, mind hardver téren.

Most lássuk a gépet:

CPU

Motorola 68040-es processzor 25 Mhz órajellel. A processzor egy cserélhető kártyán foglal helyet.

MEMÓRIA

2 MByte Chip RAM * max. 16 MByte FAST RAM mindkettő SIMM modulokban, az A3000-ben megszokott ZIP tokozással szemben.

CSATLAKOZÓK

Billentyűzet

Egér/Joystick/Fényceruza/Tablet (2 db)

Soros (RS232)

Párhuzamos (Centronics)

Video (RGB analóg és RGB digital)

Audio Jobb/Bal

Belső és külső floppy csatlakozók

Belső AT buszos Winchester csatlakozó

A Floppy 1.76 MByte kapacitású, 880 KByte-os módban is használható, képes 720K vagy 1.44MByte MS-DOS formátumú lemezek írására/olvasására.

Az A3000-be beépített SCSI kontroller elmaradt, helyére egy AT buszos vezérlő került, amely max. két winchestert tud kezelni. Az új csatoló sebessége (tesztjeink szerint) körülbelül megegyezik az A3000 SCSI csatolójának sebességével, viszont lemondhatuk a SCSI eszközök kezelésének lehetőségéről - pl. SyQuest cserélhető winchester, Scanner, Dat, stb.

AA-Chipset

Az "Advanced Amiga" (Továbbfejlesztett Amiga) szavak kezdőbetűiből áll össze az új grafikus chip-készlet neve. Az újdonságok:

Új felbontások pl. 800x300, vagy 800x600 interlace. Minden felbontásban használható 8 bitplane - 256 szín, 16.8 millió palettából vagy az új HAM8 üzemmód amely közel 260.000 színt jelent egyszerre a képernyőn! Tapasztalataink szerint 1280x512-es felbontásnál a HAM8-as képek minősége kifogástalan!

A jó öreg "Kövé Ágnes" és "Denise" helyét a "Lisa" és "Alice" nevű IC-k vették át. Ezek a régi chip-ek 32 bites változatai. A blitter órajale változatlan, 7.09 MHz, viszont 32 bitet tud egyszerre mozgatni a korábbi 16-tal szemben. Így a teljesítménye közel kétszeresére növekedett, ami bizony nem túl meggyőző a nagyfelbontá-

sú 256 színű grafikák manipulálására. A Bécsben kipróbált gépen 640x512-es 256 színű Wokbench képernyőn szabad szemmel megfigyelhető volt (!) amint a blitter törli a képernyőt, vagy egy ablak elmozdításakor idegtépő lassúsággal regenerálja azt.

Egy hasonló teljesítményű IBM-PC (33Mhz 486DX) a legolcsóbb VGA kártyával is gyorsabban kezeli a 256 színű képernyőket mint az Amiga 4000-es.

Újdonság még, hogy a sprite-ok felbontása is programozható, így az eddigi kifelbontású, kocka alakú pixelekből felépített kurzor helyett most valóban az aktuális képernyőmódhoz igazodó felbontású pontterrel dolgozhatunk.

A gép hangja változatlan, vagyis ugyanaz mint a 7 évvel ezelőtt bemutatott A1000-es gépben.

Az Amiga 4000-ben 3.0-ás Kickstart található, amely az új AA-Chipset kezelésén kívül csak néhány apróbb dologban tér el a 2.0-ás Kickstart-tól. Szintén a géphez jár az AmigaDOS 3.0, amely gyakorlatilag a GURU/3-as számában leírt 2.1-es AmigaDOS-as egyezik meg, és persze kezeli az új grafikus üzemmódokat is.

A gép ára 6 MB RAM-mal és 120 MB Winchesterrel 4500 DM körül várható, ami rendkívül kedvező. Ennyit dióhéjban az új Amiga csúcsmoddellről, várhatóan a következő számban a legapróbb ellenál-lásig szétszedjük majd, és megvizsgáljuk az Amiga 4000-est.

Marinov 'Gaborca' Gábor

Keszo KFT.

A-Train	7.000.-
A10 Tank Killer Enhanced	5.400.-
Ace of the Pacific (VGA)	7.300.-
AD&D: Collectors Edition	6.100.-
AD&D: Dark Queen of Krynn	5.000.-
AD&D: Prophecy of the Shadow	6.100.-
Advanced Dungeon & Dragons	3.600.-
Ancient Art of War at Sea	4.500.-
ATAC	4.100.-
Attack Pack Falcon AT&Tank	6.200.-
B-17 Flying Fortress	5.800.-
Battle Chess for Windows	4.900.-
Birds of Prey	5.000.-

IBM PC játékprogramok

1055 Budapest, V., Falk Miksa u. 6. Tel./Fax:111-8268 Tel.:132-8717

Castles Northern Campaign Disk	3.300.-	Laffer Utilities	3.500.-
Chessmaster 3000	5.100.-	Lord of the Rings	5.200.-
Civilization Master Player Edition	6.600.-	Mantis: Experimental Fighter	5.800.-
Corporation	4.800.-	Mega fortress: Fight of Old Dog	5.800.-
Darklands	5.900.-	Quest for Glory III	6.900.-
F-117A Stealth Fighter VGA 2.0	6.600.-	RAF in the Pacific: Aces Mission	4.000.-
Falcon 3.0	7.000.-	Ram Part	4.300.-
Flight of the Intruder	3.600.-	Rex Nebular	5.800.-
Global Conquest	5.000.-	RoboSport Windows	5.900.-
Hare Raising Havoc	4.900.-	SimAnt	5.900.-
Indiana Jones: Fate of Atlantis	6.100.-	Space Shuttle	5.500.-
Island of Dr. Brain	5.000.-	Strike Commander	7.200.-
King's Quest VI	7.800.-	Tank V1.1	5.000.-



Commodore

Novotrade 2C



Ez az üzlet sok mindenkinek ismerős, és biztos állíthatjuk, hogy

De akiknek még nem:

C64	14.600.-
Datasette	3.000.-
1541/II Floppy Drive	16.600.-
C1531 C64 Mouse	3.500.-
1802 Monitor	25.000.-
Amiga 500	49.900.-
1084S Monitor	32.000.-
RF Modulator	3.900.-

- Gépeinkhez országos Commodore szakszervizhálózatot biztosítunk

- Budapest legnagyobb szakkönyv választékával állunk vásárlóink rendelkezésére

- Folyamatosan bővülő játékprogram választékunk mellett lemezek, kábelek, diskbox-ok is kaphatók üzletünkben

- Szeretettel várjuk a régi és leendő viszonteladóinkat.
- Egész évben folyamatos ellátást biztosítunk a Commodore termékekből.
- Rendszeresen nálunk vásárló viszonteladóink részére folyamatosan növekvő árkedvezményeket biztosítunk.

Budapest XIII. Balzac u. 35. Tel.: 1-402-954 Fax.: 1-315-933

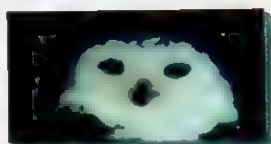
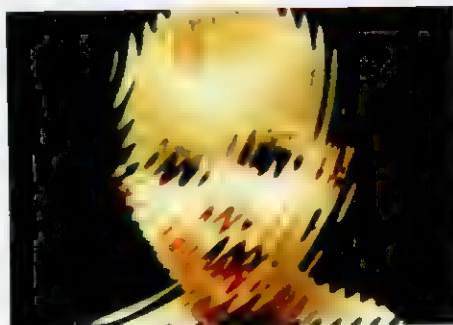
Morph Plus

Szebb, gyorsabb Metamorph!

Az amerikai ASDG, az Art Department és más neves szoftverek fejlesztője piacra dobta új programját a Morph Plus-t. Ez valószínűleg válasz az ImageMaster effekt-özönére, és nem is akármilyen! A Program megvásárolható külön, vagy az ADPro-hoz modulok formájában, és a következőket tudja: Metamorphosis, amely szebb, jobban kezelhető és gyorsabb mint, ami az ImageMaster-ben található. A hasonló programoktól teljesen eltérő a felhasználói felület: a Morph első és utolsó fázisa helyett egyszerre csak egy ablakot látunk, de a első kép alatt fátyolszerűen (LightTable) megjelenik a másik kép is.

Ez lehetővé teszi a nagyon pontos beállítást. Mindezek mellett a program nagyfelbontású 24 bites képek között átlagosan 3 perc alatt készít el egy képkockát. A Morph Plus lehetővé teszi az átalakulást mozgó képsoron is (Full Motion Metamorph), ehhez ad segítséget a FRED (Frame Editor, az ADPro-hoz tartozó animáció szerkesztő) egy módosított változata, amelyet mellékelnek a Morph-Plus-hoz.

Mindezekon kívül lehetőség van a képek torzítására (Warping), hullámoztatására (Ripple) és ezeknek mindenfajta kombinációjára.



Környezetvédelem

A Commodore-tól

A Commodore németországi komplexuma környezetvédelmi programot hirdetett a német környezetvédőkkel közösen. A program a használt számítógépekre, perifériákra valamint ezek csomagolóanyagaira terjed ki. Az elértéktelenedett perifériákból az újrafeldolgozható anyagokat hasznosítják, a csomagolóanyagokból pedig újrapapírt állítanak elő. A perifériáért fizetnek, pl. 65 DM-t egy billentyűzetért, lemezmeghajtóért stb., 95 DM-t egy monitorért.

ADPro Upgrade

Az ADPro és az AA Chipset

Az ASDG Inc. bejelentette az ADPro ún. "Retroactivate Upgrade"-jét. Az Amiga

4000-es új grafikus üzemmódjait az ADPro már EGY ÉVVEL ezelőtt -a 2.0.0-ás verziótól kezdve- támogatta. Ha érzékeli az új grafikus rendszert, akkor képes 256 színű és HAM8 (256000 színű) képek megjelenítésére!

GVP újdonságok

a megszokott színvonalon

Az amerikai GVP - Great Valley Products sok újdonságot mutatott be az amerikai "World of Commodore Amiga" és a Bécsben megrendezett "Amiga World" kiállításokon. Az IO Extender egy A2000, A3000-be helyezhető bővítmény, amelyen két soros és egy párhuzamos port található. A soros portok nagysebességű (114000 baud) kommunikációra is alkalmasak (az Amiga soros portja az operációs rendszeren keresztül max. 38400

baud-ot biztosít) a beépített hardver puffert segítségével.

Jó hír a videósoknak, hogy hamarosan piacra kerül egy olcsó, ám nagyon jó minőségű GVP Genlock, amely minden Amiga modellhez használható. Az Impact Vision szoftvereinek is hamarosan kijön az új változata, a MacroPaint 24-et teljesen újraírták, jobb, gyorsabb lett. A Desktop Darkroom egy képfeldolgozó program, a MyLAD pedig egy vezérlőprogram, amely az IV24-et képátvitelre teszi alkalmassá.

Az új hardverek mellett a GVP a szoftver piacot is célbaveszi. A tesztek során Mirage-nak elkészített, végső nevén pedig Image Effects nevű programcsomag is hamarosan kapható lesz. Ennek egyik külön is kapható moduljának, a CineMorph-nak a tesztjét a következő GURUban olvashatod.

Marinov 'Gaborca' Gábor

Ebben a számban a szokásoktól eltérően nem egy elterjedt, bevált video-kártyát tesztlünk, hanem egy szenzációsan újat! A kiváló minőségű, megbízható termékeiről ismert Great Valley Products (GVP) szokásához híven valami fantasztikus dolgot alkotott!

A GURU a világon az első között mutathatja be a programozható felbontású EGS-110/24 24 bites grafikus rendszert az Amiga 2000-es gépekhez.

Nem véletlen a rendszer elnevezése, ugyanis az EG-110/24 nem csak egy egyszerű kártya, amelyen ragyogó 24 bites képeket nézegethetünk, esetleg a mellékelt minimális tudású rajzolóprogrammal különböző színű köröket rajzolhatunk a képre. NEM. Az új GVP kártya elsőként lehetővé teszi, hogy az Amiga programok a kártyán fussanak valós időben, 16.8 millió színnel! Ezt a GVP szakemberei gyakorlatilag a graphics.library átírásával érték el.

És most lássuk a paramétereiket!

Az EGS-110/24-et a GVP turbókártyákon (030, 040) található speciális 32 bites csatlakozóra kell illeszteni. A külső 32 bites csatlakozás igazi 64 bites belső architektúrát takar. Az EGS-110/24 az első olyan kártya Amigához, amely a sebesség növelése érdekében 64 bites belső adatbusszal rendelkezik. Az adatok mozgásáról a GVP turbókártyán lévő 68030-as vagy 68040-es processzor gondoskodik.

Néhány sebesség adat:
Adatmozgatás a video memóriában: (blockwrite): max. 576 Mbyte/sec (50 MHz 68030)
Vonalhúzás sebessége (lines): 3 millió pixel/sec (33 MHz 68040)

Ezek az értékek jobbak mint sok TIGA alapú (TMS 34010, 34020 grafikus processzorral ellátott) kártyánál.

A kártya felbontása szabadon programozható, de a beállítható értékeket befolyásolja a vi-

deomemória mérete (4 vagy 8 MByte) és a monitor típusa. Néhány tipikus érték:

Commodore 1084S:
768x575 - 50 Hz lace
640x400 - 50 Hz lace
640x200 - 50 Hz non-lace

Commodore 1950/60:
(és legtöbb multisync monitor 15KHz-31.5KHz-es sorsfrekvencia tartományban)
640x480 - 60 Hz non-lace
800x600 - 60 Hz non-lace

1024x768 - 60 Hz non-lace

IDEK 5117/21,5317/21: (és a legtöbb multisync monitor 30KHz-50KHz-es sorsfrekvencia tartományban)
640x480 - 90 Hz non-lace
800x600 - 80 Hz non-lace
1120x832 - 60 Hz non-lace

IDEK 5317/21: (és a legtöbb multisync monitor 30KHz-80KHz-es sorsfrekvencia tartományban)
1024x768 - 90 Hz non-lace
1120x832 - 70 Hz non-lace
1600x1280 - 50 Hz non-lace
1600x1280 - 100 Hz lace

Minden felbontásban szabadon választhatjuk meg a szín-

felbontást 1 bitplane-tól (2 szín) a 24 bites módig, azaz 16.8 millió szíinig. Az EGS-110/24 hardvere mindezek mellett még egy 64x64 pixel méretű 4 színű hardver sprite-ot is kezel!

A kimenetet egy 15 pólusú VGA csatlakozón, vagy különválasztott R, G, B, HSync, VSync csatlakozókon érhetjük el. Egy kapcsolójel is ki van vezetve, ezt az EGS könyvtárakon keresztül aktiválhatjuk. Így a rendszerhez elegendő

korlatilag megegyeznek a VISIONA kártya (GURU/1) könyvtáraival!)

A Workbench Driver egy kis program, amely "elfogja" az alkalmazások graphics.library hívásait és átalakítja azokat az EGS könyvtár hívásokká. Így a programok az Amiga képernyő helyett, a grafikus kártya képernyőjén futnak. A Driver Kickstart 2.04 (V37.175), vagy ennél magasabb verziószámú kickstart-al és WorkBench-csel működik. A 2.04-es rendszer

már lehetővé teszi 8 Bitplane-es (256 színű) képernyők megnyitását, a 3.0-ás Kickstart pedig már 16.8 millió (24 bitplane-es) képernyők megnyitását is engedélyezi. Ez az eljárás persze nem használható azoknál a programoknál, amelyek közvetlenül írnak a képernyő memóriába, vagy a blitter regisztereibe, így például szinte egyetlen játékprogram sem működik. A felhasználói programok, (amelyek csak legális függvényhívásokat al-

kalmaznak), viszont teljes pompájukban jelennek meg. A PageStream kiadványszerkesztő például minden átalakítás nélkül működik 1280x1024-es 256 színű módban!

A GVP támogatja a fejlesztőket, kérésre elküldi az EGS könyvtárak teljes dokumentációját. EGS kompatibilis programok fejlesztése nem okoz nehézséget grafikus kártya nélkül sem, ugyanis a könyvtárak speciális változatával a kimenet akár standard Amiga képernyőre is átirányítható. Így bárki írhat programokat sokezer dolláros kártya nélkül is!

Marinov 'Gaborca' Gábor



DEMOLOGIA

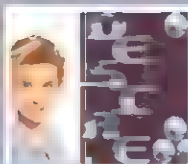


testet mixelt össze fésűszerűen, azaz minden második sort felhasználva, majd egy rendkívül hatásos térbeli scrollt mutat be. Később 1280 pontból felépített testeket láthatunk, egy új típusú dinamikus stencilvektort, természetesen néhány képernyőnyi mostanában igen divatos shadebob rutint, valamint sok egyebet, amire itt sajnos nincs elég hely!

Spasmolytic/SPACEBALLS: Az előző nyár nagy meglepetése ez a partygyőztes trackmo. A csoport, melynek tagjai egyébként az azonos című film alapján választották neveiket a tavaly norvégiai Amega konferencián ismeretlenekből sztárrá lettek, s azóta is töretlenül nyomulnak tovább a scenen. A program törzsét a különféle rubber ill. light sourced vectorok adják, de emellett bemutatják érdekes fractal rutinjukat ill. egy rendkívül látványos 3D-s copperscrollt is.

Evolution/DESIRE:

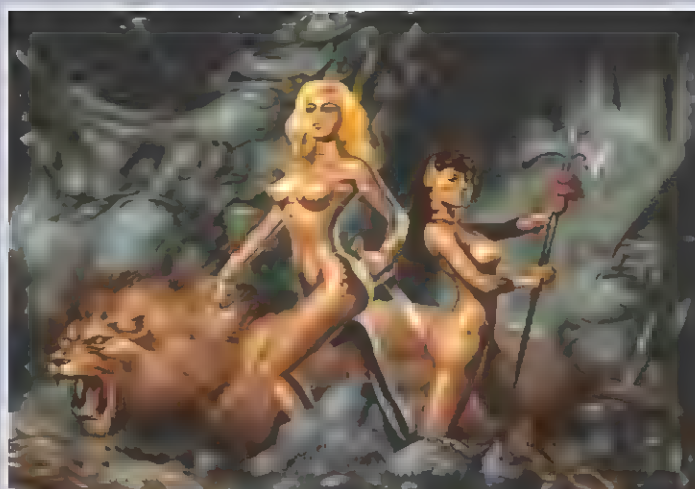
Méltánytalanul került a sülyesztőbe ez a holland trackmo, hisz a csoport codere Guy Frost a közismert interferenciaefektus eddig sosem látott kombinációit mutatja be. A megszokott körök számát tovább növelte, s emellett osztott képernyőn a jelenség több változatát villantja fel. A változó színeket fehérzajjal ill. egy időnként megjelenő logoval variálja. A demo fényét csak tovább növelik Ego pajzán képei ill. Facet kezdőgrafikája.



CDTVMusicdisk/ MUFF-BUSTERS: Az utóbbi időben láthatóan beindult a hazai scene! MUFF-BUSTERS, akiktől korábban több játékot is láthattunk most a CDTV grafikai anyagát használta fel ezen zenelemez elkészítéséhez! Az ötlet pompás, a látvány is lenyűgöző, viszont a kezelőpulton egy gomb sem működik, s az sem ritka, hogy más demokból ismerős hangszerek ill. dallamok csendülnek fel. Kár érte!



In The Kitchen/Anarchy: Sokak szerint hosszú idők óta ez a csoport egyik legkevesebb sikerült produkciója. Nem vagyok fanatikus anarchysta, de ezzel semmiképpen sem értek egyet. Facet rajzait és 4-mat zenéjét a hajdani Rednxből szerződöttes coder, Xience keltette életre nem kevés sikerrel. Kezdetnek két vector-

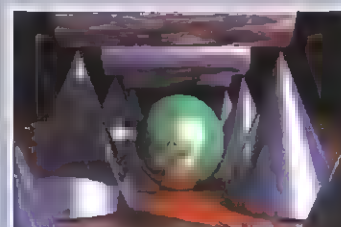


Deja Vu/ANARCHY:

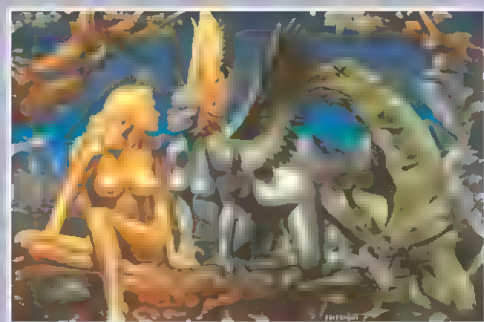
Ezzel a trackmóval a csoport új codere Paranoid debutált az augusztus elején Angliában megrendezett QUARTZ konferencián. A program a szokásos ANARCHY stílusban, 4-mat zenei aláfestéssel készült. Találkozhatunk konvex, konkáv, glenz, kör, copper ill. RGB vectorokkal. Ami engem igazán megragadott, az a grafikával feltöltött vectorkör és az ezt követő pixelizált polygonokból kialakított űrjelent.

A lenyűgöző ray-tracing animáción kívül még sok más meglepetésben lehet részünk, ha végignézzük egy ismeretlen svéd csapat

a MATHIC ENTERTAINMENT kétlemezes megademóját.



Láthatunk egy képeket is megjelenítő Star Wars scrollt, vala-



Maximum Velocity/ THE SILENTS

A TIT. Jeleni demóinkat gépeink legújabb formájában gyártjuk. Az utolsó trackmo egy 3D-s képet mutat. Az Assembly helyén a Stockholm Oxygen partyt ért el az utolsó helyezés. A MV a csoport legjobb munkájának tartjuk, hiszen nem nagy munka, viszont egy-két látványos megoldással így is találkozhatunk. A képeket a legújabb patrók segítségével készítettük. A 3D-s képet a legújabb patrók segítségével készítettük. A képeket a legújabb patrók segítségével készítettük.

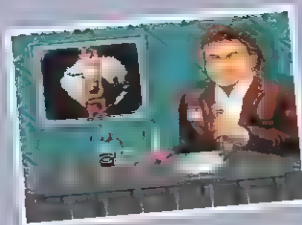


mint egy eddig páratlan sebességgel működő mandelbrot rutint is.

A szemben lévő lap tetején látható kép magas fölénnyel nyerte meg az Assembly'92 grafikai versenyét. Iridon, aki egyébként a svéd SHINING büszkesége képzőművészeti főiskolára jár, és jelenleg különböző software cégeknek dolgozik. A kép szerkesztőségünk szeme láttára a partyn készült, tehát csalás kizárva.

Érdekes megismerkednünk a művész korábbi alkotásával is, (kisebb kép) mellyel tavaly karácsonykor szerzett első helyezést.

A scene történetében ezidáig nem volt rá példa, hogy játék demoversenyt nyert volna. Így nagy meglepetést okozott az ANIMATORS kétlemezes toló-



meg.

Az ötlet elég morbid, azonban a grafikák és animációk - mint ahogy azt a csoporttól megszokhattuk - rendkívül látványosak.

Az ANARCHY a VISION-nal kooperálva grafikusuk, Facet legjobb rajzait Focused On Art címmel jelentette meg.

A nagysikerű Menő Manó amigás változatát készíttette el a

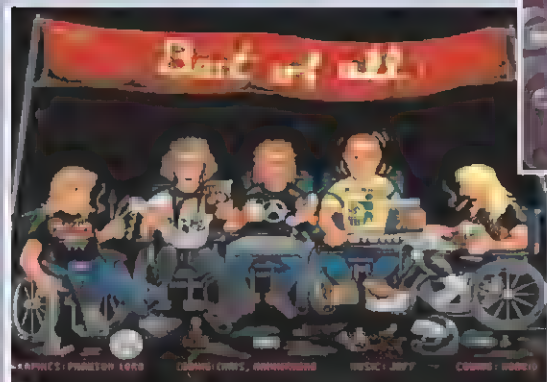
Musication Vol.1/ABSOLUTE

ABSOLUTE

Már korábban
köszö hírek ke-
ringtek egy új
európai színvo-
magyar
csapatról. S

a volt SOC.BRIGADE, RED RATS, LIVE ACT és GRAFFITY tagokból megszületett az ABSOLUTE! A múlt számban bemutatott SB trackmo tekinthető tulajdonképpen első munkájuknak, melyet nemskára egy Pizza Place nevű inro és ezen kiváló musicdisc követett. A programra nagyon kellemes ADT féle design és hét remek Ernő zene jellemző.

re vetíti
ki. A de-
mo továb-
bi érde-
kessége,
hogy a



kocsi szimulátora, melyben mint főhős egy erősen leszázalékoltt kollegát testesíthetünk

tát idézik.

A film 88 másodperc hosszú és 300 digitalizált kép feldolgozásával készült.

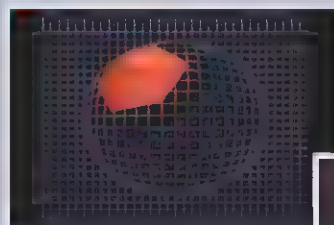
A rajzoló megjelenítésére vectorgrafikát használtak fel.

A soproni MAJIC 12-TRSI party győztes demojában, a kétlemezes Sunstone-ban megismerkedhetünk egy újszerű vectorábrázolással. A HALF-BRAINS csapat a polygon tesztet egy előre kalkulált felület-

második le-
mezen, ami
önmagában is futtatható egy

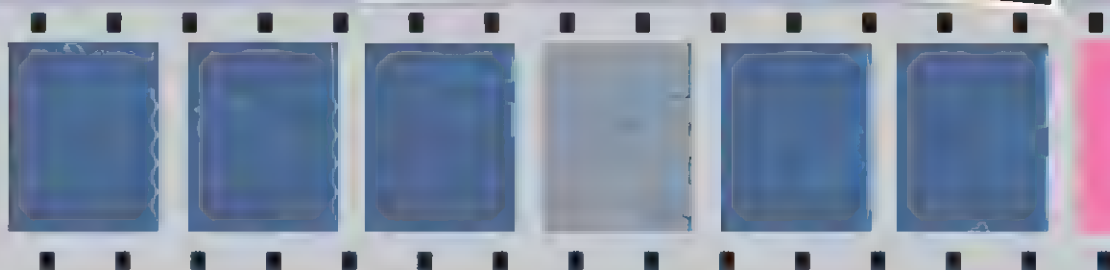
van az egylemezes introknak. A DEVILS BBS demoja tulajdonképpen nem más mint egy közönséges névtelen trackmo. Mindenesetre nem rossz!

Jean

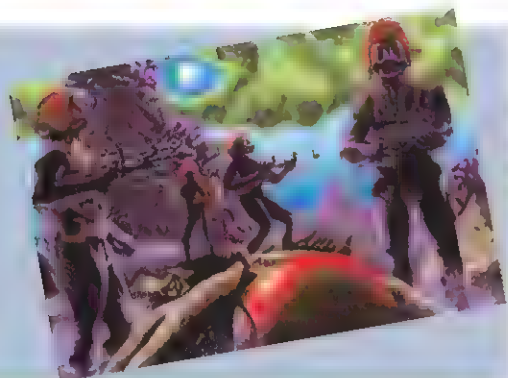


érdekes tesztet és három kisebb játékot is találunk.

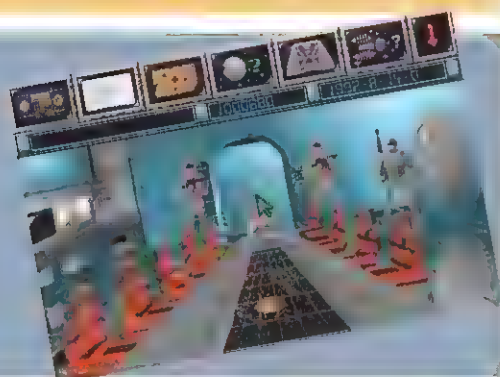
Mostanában nagy divátia



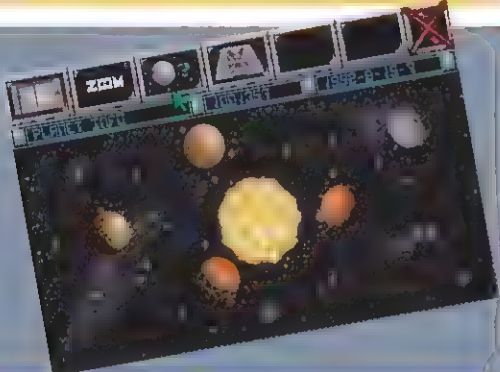
REUNION



A szép új világ még sok veszélyt tartogat



Az irányítóközpont, a tett színhelye



A végtelen űr, ahol minden felfedezhető



A műholdak a piknikezőket figyelik

Space 2200. Ranger 3 felderítőhajó - Hajónapló feljegyzés RED Alpha 3. - Alpha Centaurinak! A Földre a visszatérés lehetetlen, erős radioaktív sugárzás mérhető a felszín feletti légkörben. Leszálltunk a Rawen harmadik bolygóján, ahol megkezdtük egy kolónia kiépítését.

Űraegyesítés, már a cím is sokatmondóan köszönti az embert az Amnesty játéknak az eljén. Mi azonnal beleszerettünk ebbe a grafikai remekül kivitelezett játékba. Annyira, hogy azonnal biztatni kezdtük az alkotókat a szorgos folytatásra.

Mi is a Reunion? A képlet egyszerű, végy egy nagy lélegzetet és játszd végig 23-szor a Deuteros 2. és a Millenium-ot. Lesd el azokat amik kellemesek, gyűrd hozzá egy nagy adag saját ötletet, szerezz egy remek grafikust és néhány tehetséges programozót és máris kész a Reunion - gondolhatja Kis Pistike otthon a karosszékből ülve, a huszonharmadik elöttört joystick romjait szomorúan szemlélve.

Hát a Reunion nem ez, vagy legalábbis nem ez szeretne lenni. Valódi unikum - ritkaság ennyi remek ötlettel kirukkolni egy ilyen űrjáték kapcsán. Az ember folyton újabb meglepetésekbe botlik, minden ikon mögött új grafikai élmény rejtőzik. Az irányítást könnyen kezelhető és közérthető ikonokkal végezhetjük. Az üzeneteket a tervek szerint digitalizált géphangok közlik majd. A hangeffektek és a zene ismét szakavatott zenészre utalnak.

A program tervezői arra is ügyeltek, hogy a 43 táblamány a szokványos két dimenziós megjelenítés mellett, 3D vonalvektor formában is látható legyen.

Aki kutatgatni szeret és felfedezni, az ugyanolyan örömmel játszogathat majd vele, mint aki a harcot, a stratégiát és diplomáciát élvez.

A cél végre megváltozott. Nem elpusztítani kell a civilizációkat, hanem egyesíteni. A végső cél tehát nem minden létforma kipusztítása, hanem a fajok közötti kapcsolatok normalizálása. Folytathatunk élénk diplomáciát, teljesíthetünk békés és harcias missziókat, kémkedhetünk a játékban. Egy azonban nagyon fontos, tömegpusztítást, népiást nem hajthatunk végre céljaink elérése érdekében.

A játék saját univerzumot hoz létre, elképzelt lényekkel, kitalált érzekkel, meg-

álmodott bolygókkal, napokkal és holdakkal. Civilizált fajok lakják a naprendszerüket és űrlétesítményeket. Bolygókat kolonizálhatunk, bányákat telepíthetünk, a már felderített területeken.

A játék megadja az ember felderítő szenvedélyének a kellemes meglepetéseket és kellemetlen csalódásokat.

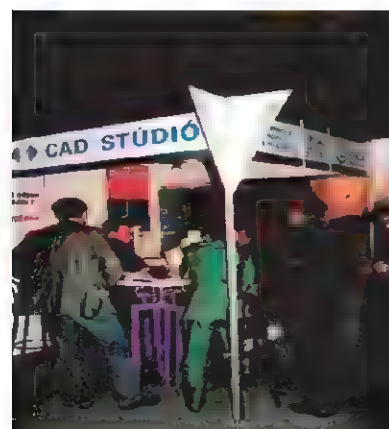
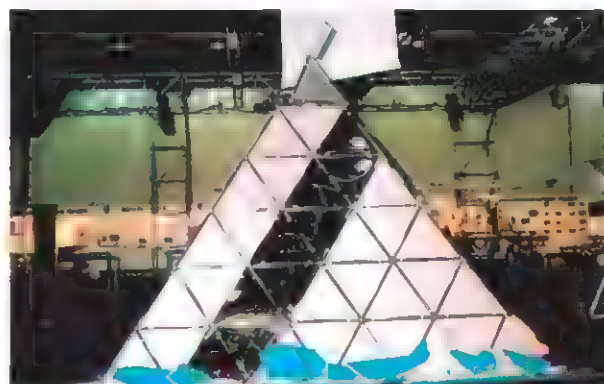
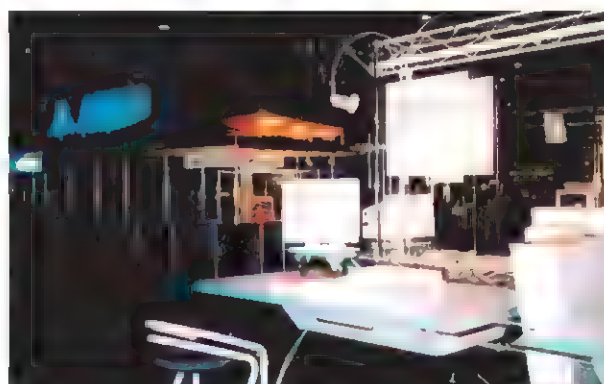
Természetesen különböző kategóriájú embereket alkalmazhatunk, akik a megfelelő fizetség ellenében dolgoz(gat)nak is nekünk. A tudósok, építésszek, harcosok, pilóták űtőképesége, jelentősen függ anyagi helyzetünkől is. Nagyon hasonlóan a normális életszituációkhoz, itt is lehetnek embereink lojálisak, hűségesek, közömbösek, vagy lázadók. A cél: megtalálni a megoldást a végső egyesítés kérdésére.

A program párhuzamosan fejlődik Amiga és PC verzióban. Remélhetőleg hamarosan beszámolhatunk az eladásáról is. Ismét büszkéek lehetünk, hogy a szemünk láttára nő ki magát egy remek ötlet, egy kis baráti csapat összetartó munkája eredményeképpen.

Shy



Az AMNESTY bemutatja, hogy mi fán terem a jó számítógép program.....

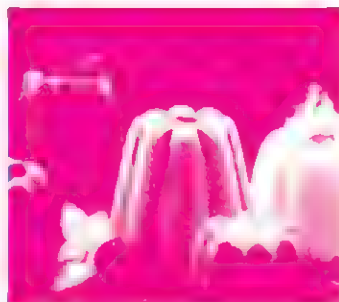


1992 szeptember 8-10-ig rendezték meg a 2. Nemzetközi CAD Kiállítást és Konferenciát a Kongresszusi Központban. A CAMP '92-n mutatták be a DynaCADD 3.0-ás verzióját. A program egy ATARI TT gépen futott, mely 16 millió színben mutatta a program csodás alkotásait. A DynaCADD magyarországi képviseletét a 4D CAD Stúdió 81125, Budapest Patkó utca 13.) látja el.

**A
T
A
R
I**

**M
E
S
S
E**





DIDOT PROFESSIONAL - A nagyteljesítményű színes kiadványszerkesztő

Új generációs kiadványszerkesztő ATARI ST és TT-hez. Minden eszköz megtalálható benne a professzionális kiadványok előállításához. Fekete-fehér és színes lapok. Programcsomag tartalma:

Programlemezek, betűkészlet-csomag 35 Bitstream PostScript Type 1 betűkészletekkel, kézikönyv és színes bemutató termékek A4 méretben, munka és gyűjtő iratrendezők. Vektorizáló modul IMG és PI3 formátumú adatok vektorgrafikává alakításához. Lehetőség Bezierngörbékkkel való szabadkézi rajzoláshoz. Tartalmaz nyomtató (fekete-fehér és színes) és levilágító meghajtókat. Grafikus

kártya meghajtó (második monitorhoz) C 32, CoCo, C 110, TC 1207, TC 1208, Crazy Dots 8 bites s 15 bites kártyákhoz. Hardverigény: legalább 4 MByte ST-RAM, opcionálisan grafikus kártya. PostScript lehetőség.

000068 RETOUCHE PROFESSIONAL CD - A Colorn-



Design eszköze Profesz-szionális szoftver színrebon-táshoz négyszín-

bontásig. 16,7 millió színű képfeldolgozás és képmegjelenítés. Képmegjelenítés feketén-fehéren 16 MByte, színesben 48 Mbyte méretig. Virtuális memóriakezelés 10 fekete fehér vagy 3 16,7 millió színű kép egyidejű tárolásához. Két képernyő egyidejű alkalmazása retusáláshoz.



Tartalmazza az OUT.ACCnt és a PRO.ACC-nt (Lézernyomtató - SEIKOnvezérlő, PreProduction, Export, végaszter vezérlő, PostScript-megjelenítő) és GEM meghajtót, két grafikát tartalmazó lemezt, információs és referencia kézikönyvet, A4 méretben, munka és gyűjtő iratrendezőt. Programcsomag tartalma: kézikönyv és színes be-mutató termékek A4 méretben, munka és gyűjtő iratrendezők.

Didot
PROFESSIONAL



Programlemezek, melyek tartalmazzák az OUT.ACCnt és PRO.ACCnt, valamint lézernyomtató meghajtókat, PrePro-ductionnt TT képfelbontásokhoz, grafikus kártya VDI meghajtót (egymonitoros használatához) minden 8 bites grafikus kártyához, TC 1207, TC 1208. Grafikus

kártya meghajtó (kétmonitoros használatához) C 32 kártyához. Egyéb grafikus kártya meghajtók érdeklődés alapján. GT 4/6/8000.ACC (scanner meghajtó EPSON GT 4/6/8000 scanne-rekhez). Filter.ACC (krea-tív képmanipulá-ció). CI 3000/5000.ACC (vezérlő POLAROID 2/4000 levilá-gítókhöz). G370-10/650-10/11 RE. PRO.CD.ACC

(vezérlő Seikon ColorMakernhez).

ATARI

Az elérhető csúcs

- UNIX munkaállomások
- Mérnöki tervezőrendszerek
- Számítógépes kiadványszerkesztés
- Professzionális zenei alkalmazások
- Könyvelési és ügyviteli szoftverek
- Grafikai és játékprogramok

Hungarian Atari Trading Center
1061 Bp. Andrassy út 40. T.:112-3675

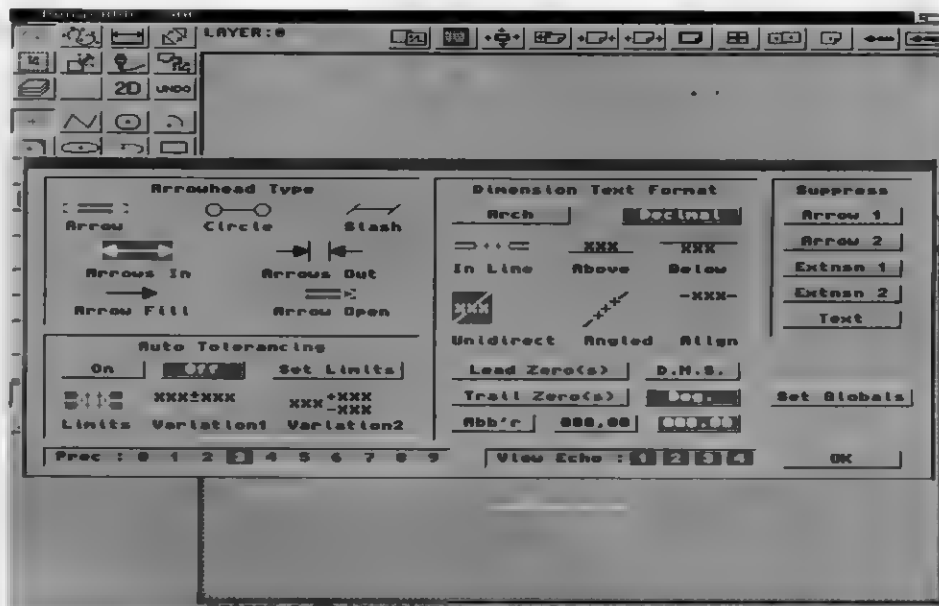
A DynaCADD programot pillanatok alatt felinstallálhatja, s azonnal professzionális rajzokat készíthet. Az emberközeli felhasználoi felület, az ikonorientált parancsrendszer és a különleges lehetőségei állítják a CADD programok élére, és teszik alkalmassá a valóban professzionális alkalmazásokhoz.

A program négy ikonmezőt használ. Tekintettel az utasítások nagy számára, az ikonrendszer egy négy szintű fastruktúrát követ. Az egyes utasítások így fentről lefelé haladva jelölhetők ki, de természetesen egy ugyanazon ágon lévő utasítás végrehajtásához nem kell visszalépni a fa elejére, de a megfelelő ikonmező használatával tetszés szerinti szintre léphetünk.

A program 3D módja a lehető legtokéletesebb. Tetszőlegesen megadhatjuk a nézeteket, és ezek közül egyszerre max. négyet láthatunk képernyőnkön. Minden egyes nézetre külön megadható a méretarány és a zoom értéke. Az egyik nézetben való változtatás automatikusan módosítja az összes többi nézetet is. Az egyes alapelemek tetszőlegesen elrejtethők (akár nézetenként is).

A lehetséges alapelemek: pontok, egyenesek, körök, körívek, összekötő ívelemek, ellipszisek, ellipszisívek, szövegek, B-Spline-ok, Bezier görbék.

Több alapelemből összetevődő, egyszerű bevezető elemek: téglalapok, szabályos sokszögek, kész rajzrészletek, metszetsínek, mintával festett idomok. Az összes funkció elérhető 2D illetve 3D módban is. A 3D alapelemek bármikor 2D-be konvertálhatók. A DynaCADD program méretezési lehetőségei messze meghaladják bármely más CAD program hasonló képességeit. Bármilyen méretezési formátumot megadhatunk.



Amennyiben egy különleges plotterünk van, és a DynaCADD-ben nem található hozzá megfelelő driver, akkor a programhoz mellékelt MAKEPLOT programmal, egy meglévő meghajtót átalakíthatunk illetve újat definiálhatunk.

A DynaCADD a következő fileformátumokat ismeri (bármiféle külső modul nélkül):

- DXF (Be/Ki)
- HPGL (Ki)
- DMPL (Ki)
- Calcomp Plotter Nyelv (Ki)
- Postscript (Ki)
- Encapsulated Postscript (Ki)
- GEM META file-ok (vektor) (Ki)
- GEM IMG file-ok (pontkép) (Ki)
- IFF (Interchange File Format) (Ki)

A font editor egy olyan tervezőprogram, amellyel egy meglévő betűkészletet módosíthatunk, illetve újat tervezhetünk. Minden készlet maximum 255 karaktert tartalmazhat.

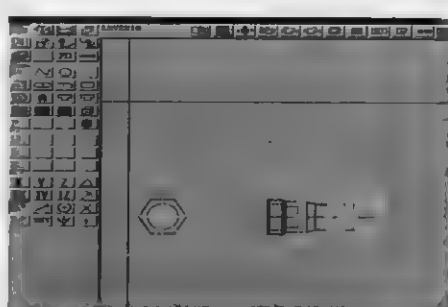
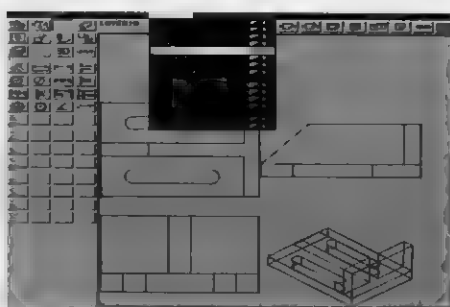
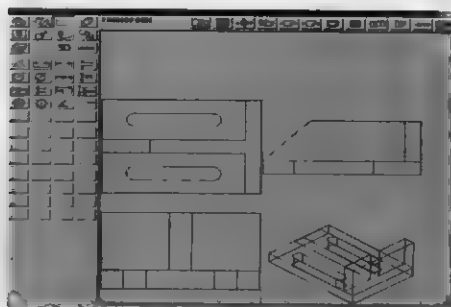
A DynaCADD "kitöltés mintával" funkció-

jához is itt tervezhetjük meg a maximum 255 mintát.

Mint a támogatott fileformátumoknál már láthattuk, a DynaCADD képes olvasni/írni a DXF fileokat, tehát az összes e fileformátumot támogató CAD programmal, így az AutoCAD-el is kompatibilis. Meglévő rajzait, könyvtárait tehát nem kell újrarajzolni, hanem könnyűszerrel felhasználhatja a DynaCADD-ben is.

Ugyanazon gépen futtatva a DynaCADD több mint 30%-kal bizonyult gyorsabbnak az AutoCAD Release 10-nél. A sebességkülönbséget elsősorban a zoomoláskor, rajzúrageneráláskor illetve 3D alkalmazásakor élvezhetjük.

A programot egy mintegy 600 oldalas kézikönyv-tankönyvvel szállítják, amely angol és magyar változatban is elérhető. A program ugyanezen két nyelven vásárolható meg, a felhasználó igényeitől függően.



Mutatóformák I.

Az ATARI ST operációs rendszerének egyik legfontosabb részéről, az AES-ről már volt szó a GURU Magazin előző számaiban. Most az AES graf_mouse nevű rutinjával foglalkozunk részletesebben. A graf_mouse használatával állíthatók be, az egérrel a képernyőn mozgatott mutató tulajdonságai. A DevpacST assemblerhez mellékelt GEMMACRO.S makrókönyvtár, valamint az AESLIB.S és VDILIB.S könyvtárak használatával e rutin a graf_mouse gr_monumber, gr_mofaddr formában hívható meg, ahol a gr_mofaddr paramétert csak a gr_monumber 255-ös értéke esetén kell megadni. Ha a gr_monumber értéke 0 és 7 közé esik, akkor a nyolc előre definiált mutatóforma közül választunk ki egyet, 255-ös érték esetén pedig egy általunk definiált mutatót határozhatunk meg. Az előre definiált mutatóformák a következők lehetnek: 0 -- (arrow) -- nyíl, 1 -- (text_csr) -- szövegkurzor, 2 -- (busybee) -- méhecske, 3 -- (point_hand) -- mutató kéz, 4 -- (flat_hand) -- fogó kéz, 5 -- (thin_cross) -- vékony kereszt, 6 -- (thick_cross) -- vastag kereszt, 7 -- (outl_cross) -- átlátszó kereszt. Az általunk definiált mutató megadásához a gr_mofaddr értékének egy adatstruktúrára kell mutatni, melyet az alábbi módon kell felépíteni: 0. word: (mf_xhot) -- akciópont X koordinátája, 1. word: (mf_yhot) -- akciópont Y koordinátája, 2. word: (mf_nplanes) -- alkalmazott bitplane-ek száma (=1), 3. word: (mf_bg) -- maszk-szín, 4. word: (mf_fg) -- mutató-szín, 5-20. word: (mf_mask) -- maszk bitmintája, 21-36. word: (mf_data) -- mutató bitmintája. Az egérmutató koordinátáinak lekérdezésénél az AES az akciópont koordinátáit adja vissza, valamint az akciópont az a pontja a mutatónak, amely a képernyő szélein "megakad". A bitplane-ek számának nincs gyakorlati jelentősége, de a gyártó 1-es értéket javasol. A mutató három színt tartalmazhat, ezek a maszk- és mutató-szín által beállított értékek, valamint az "átlátszó". A maszk és a mutató bitmintájával határozhatjuk meg, hogy a mutató által lefedett 16x16 pixelből álló képernyőterület melyik pontja milyen szint vegyen fel. Ahol a mutató bitmintája 1-es értékű, ott a mutató-színnel beállított színű képpont jelenik meg, ahol a mutató bitmintája 0 és a maszk bitmintája 1 értékű, ott a maszk-színnel beállított színű képpont jelenik meg, végül pedig ahol mindkét bitmaszkban 0 érték szerepel, ott "átlátszó" képpont lesz, vagyis amilyen színű az adott képpont akkor, amikor nem fedi a mutató. A példaprogram bemutatja a graf_mouse rutin használatát. A start címkenél a program először a gem_init szubrutint hajtja végre, mely inicializálja a VDI-t és az AES-t. Ezután a mutató formájának beállítása következik nyíl alakúra. A key címkétdől kezdődő rész vár egy billentyű lenyomására, majd, ha 0 és 7 közötti billentyűk valamelyikét ütjük le, akkor a leütött billentyűnek megfelelő, előre

definiált mutatóforma beállítása következik, a 8-as billentyű leütésekor pedig egy általunk definiált mutató - balra-le mutató nyíl - állítódik be. A programból kilépni az ESC billentyűvel lehet. A program minden képfelbontásban fut. Ezt a példaprogramot sokkal egyszerűbb formában is elő lehetett volna állítani, de így remélhetőleg kezdők is megértik. Akinek van módja a program kipróbálására, annak javasolom, hogy próbáljon ki más alakú és színösszeállítású mutatókat definiálni.

Klettner Péter

```
OPT O+,OW-
include      gemmacro.s
SECTION TEXT
```

shrink	move.l	4(a7),a3	
	move.l	#mystack,a7	
	move.l	\$(a3),d0	
	add.l	\$(a3),d0	
	add.l	\$(a3),d0	
	add.l	#\$100,d0	
	move.l	d0,-(sp)	
	move.l	a3,-(sp)	
	clr.w	-(sp)	
	move.w	#\$4a,-(sp)	
start	trap	#1	
	lea	12(sp),sp	
	bar	gem_init	
key	graf_mouse	#0	
	move.w	#2,-(sp)	
	move.w	#2,-(sp)	
	trap	#13	
	addq.l	#4,sp	
	cmp.b	#27,d0	
	beq	quit	
	cmp.b	#'0',d0	
	beq	arrow	
	cmp.b	#'1',d0	
	beq	text_csr	
	cmp.b	#'2',d0	
	beq	busybee	
	cmp.b	#'3',d0	
	beq	point_hand	
	cmp.b	#'4',d0	
	beq	flat_hand	
	cmp.b	#'5',d0	
	beq	thin_cross	
	cmp.b	#'6',d0	
	beq	thick_cross	
	cmp.b	#'7',d0	
	beq	outl_cross	
	cmp.b	#'8',d0	
	beq	user_def	
	arrow	bra	key
		graf_mouse	#0
	text_csr	bra	key
graf_mouse		#1	
busybee	bra	key	
	graf_mouse	#2	
point_hand	bra	key	
	graf_mouse	#3	
flat_hand	bra	key	
	graf_mouse	#4	
thin_cross	bra	key	
	graf_mouse	#5	

thick_cross	graf mouse	#6
	bra	key
outl_cross	graf_mouse	#7
	bra	key
user_def	graf_mouse	#255,#mform
	bra	key
quit	rsrc_free	
	v_cisvkw	
	appl_exit	
	clr.w	-(a7)
	move.w	#\$4c,-(a7)
	trap	#1
gem_init	appl_init	
	move.w	d0,ap_id
	graf_handle	
	move.w	d0,current_handle
	lea	intin,a0
	moveq	#10-1,d0
.fill	move.w	#1,(a0)+
	dbf	d0,.fill
	move.w	#2,(a0)+
	v_opnvkw	
	rts	

SECTION DATA

mform		
mf_xhot	dc.w	0
mf_yhot	dc.w	15
mf_nplanes	dc.w	1
mf_bg	dc.w	0
mf_fg	dc.w	1
mf_mask	dc.w	%0000001110000000
	dc.w	%0000011110000000
	dc.w	%1000011110000000
	dc.w	%1100111100000000
	dc.w	%1110111100000000
	dc.w	%1111110000000000
	dc.w	%1111111111000000
	dc.w	%1111111110000000
	dc.w	%1111111110000000
	dc.w	%1111111110000000
	dc.w	%1111111100000000
	dc.w	%1111100000000000
	dc.w	%1110000000000000
	dc.w	%1100000000000000
mf_data	dc.w	%0000000000000000
	dc.w	%0000001000000000
	dc.w	%0000001000000000
	dc.w	%0000001000000000
	dc.w	%0100011000000000
	dc.w	%0110110000000000
	dc.w	%0111111000000000
	dc.w	%0111111100000000
	dc.w	%0111111000000000
	dc.w	%0111111000000000
	dc.w	%0111110000000000
	dc.w	%0111100000000000
	dc.w	%0110000000000000
	dc.w	%0100000000000000
	dc.w	%0000000000000000

SECTION BSS

```
ap_id      ds.w      1
           ds.l      100
mystack    ds.w      1
           include    aeslib.s
           include    vdlib.s
```

AMOS the Creator

Easy Amos 1992!?

Amint egy korábbi számban ígértük, néhány szóban összefoglaljuk első benyomásainkat, és a később kialakult véleményünket az új Easy AMOS-ról. Mindenestre igen nagy reklámhadjáratot tartott, és tart az EuroPress, az új Amos verzióról. A hangzatos "First step to programming" jelszó alatt. A program indítása előtt - amely két lemezen jelent meg - jó ha leformátlasz három lemezt, ugyanis akár csak az új Amos Update lemezek, az Easy Amos is hasonló módon kreálja, installálja "magát" három lemeze.

Update után, már első ránézésre is szemet szúr a némileg átdolgozott külső. Színesebbek és 'korszerűbbek' lettek a gadgetek, a sliderek. Az editor felépítése és működése nem változott. Az első benyomás igen pozitívnak mondható, ám miután kigyönyörködtük magunkat az új és valóban nagyon szép file requesterben, megpróbáltunk néhány saját programot betölteni a jó öreg AMOS-ból. Az eredmény nem a várt volt.

Számos utasítás kimaradt. Főként persze olyanok, melyek könnyen pótolhatóak, mint pl. INC vagy DEC. Ám a legzavaróbb hogy nem állnak rendelkezésre a library-k. Nincsenek 3-D utasítások, nincs animáció kezelés az AMAL-al.

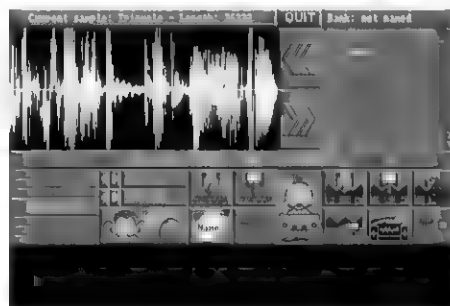
HIÁNYOZNAK A SPRITE KEZELŐ UTASÍTÁSOK, melyek nélkülözése erősen korlátozza a lehetőségeinket. Kimaradtak a menükezelő utasítások is, teljes egészében. Továbbá nincs lehetőség Compiler használatára. Ami pedig csak kisebb kényelmetlenséget okoz, hogy egyszerre csak egy program szerkeszthe-

tő. Mivel az Europress assembler editorában nem csak a Cut funkció létezik, az Easy AMOS tartalmaz néhány olyan újítást is, ami a régi AMOS-ban is elkélne. Következzenek most ezek.

A szerkesztő üzemmódban komoly funkciót nyert a HELP billentyű, amivel bármely utasításról - aminek a kurzor az elején áll - egy rövid ám szintaktikai szempontból nagyon hasznos információ kapható. Hoppá! Hiszen így egy kis gépkönyv is bele van építve. Új utasításként került bevezetésre a Soundtracker modulok kezelése. Egy egyszerű Load Track "xx" utasítással betölthetünk, majd a Track Play utasítással lejátszhatunk

tathatjuk a munkát ahol abbahagytuk. A legfontosabb újítás az Easy Amos Tutor. Ez nem más, mint egy nagyon eredeti program tesztelő. Az AMOS programot végre lehet hajtani lassítva, lépésenként, és folyamatosan követni lehet az utasítások végrehajtódásának menetét. A Tutor tulajdonképpen négy részre osztható.

A képernyő bal felső részében a program kimeneti képe látható kicsinyíve. Itt minden ugyanúgy látható kb. negyednyi képernyő méretben, mint a program rendszer futtatása mellett. A képernyő jobb felső részében kaptak helyet a program vezérlésre szolgáló kapcsolók. A négy nyíllal görgethetjük a képernyőt a kis ablakban, ha az nagyobb mint a fizikai képernyő, vagy nem Lores felbontást használ. Az INIT kapcsolóval minden tesztelés előtt inicializálni kell a programot. A mellette levő Q-val léphetünk ki a Tutorból. A képernyő középső részét a program listája foglalja el ugyanolyan formában mint az editorban. Itt három inverz nagyobb jel mutat az éppen végrehajtandó utasításra. Ezek alatt az aktuális utasítás kiemelve látható, alatta pedig az utasítás paramétereinek számszerű értékei.

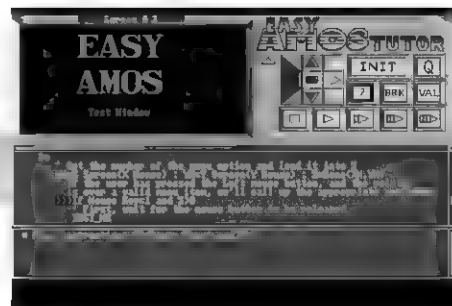
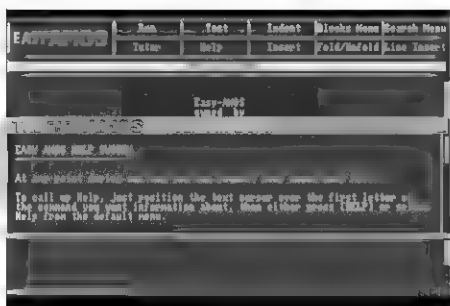


egy számunkra kedves modult. Nem kell tehát a modulokat konvertálgatni, és mérgetlődni a bizonytalan modul konvertálás miatt. Bár csak a következő "sima" Amos verzióban is benne lenne ez az utasítás! Egyetlen korlátozás csak az, hogy míg egy modul lejátszása folyamatban van, a hangcsatornákat semmi más utasítással befolyásolni nem lehet. Fent említettük, hogy csak egyetlen program szerkeszthető egyszerre.

Ez alól kivétel az az eset, amikor egy az Editor menüjében szereplő gyárilag beépített programot - név szerint a Disk editor és a Bob Editor - használjuk. Ilyenkor ez az aktuálisan szerkesztett programunk mellé töltődik be, és befejeztével ott foly-

A programot vezérlő ikonok balról jobbra a következők: program futás megállítása; a következő utasítás végrehajtása; lassított futtatás; valamivel gyorsabb az előzőnél; teljes értékű programfuttatás.

Ilyenkor visszakapjuk a teljes képernyőt és Ctrl-C -vel léphetünk vissza a Tutorba. A program listájára való klikkeléssel infót kaphatunk egy utasításról, egy változó értékéről vagy break-pontot helyezhetünk el, attól függően, hogy a kérdőjel-, Val-, vagy a BRK-ikon közül melyik van bekap-



csolva. A Tutor mindent egybevetve egy olyan hasznos eszköz, amit remélhetőleg a későbbi AMOS verziókban is megtalálhatunk.

Hát ennyi lenne az első benyomás az Easy Amos-ról, mindenesetre furcsáljuk a dolgot. Miért kellett egy "csöppet" lebutítani az editort. És még valami, aki nem csak programozni szokott az Easy Amos-al, hanem bele is "turkál" a programba, az jól láthatja, hogy a kimaradt utasítások nem is maradtak ki (pl. Amal), csak egyszerűen nincsenek érvényesítve. Tehát ez a verzió egy merev rendszer, semmilyen módosításra, variációra nem alkalmas. Azt tudja amit tud. És mivel a Mandarin azóta már kiadta az újabb Amos V1.34-es változatot, úgy áll a dolog, hogy inkább a "régebbi" Amos verziót erősíti (hála neki).

Néhány szót talán érdemes vesztegetni az Easy AMOS utilitykre is. Már csak azért is, mivel ezek a "sima" Amos-ban is elindíthatóak. És igen jók!!

A Bob Editor egy nagyon jól átgondolt és igen jól használható program, ami a tetszetős külső mellett minden funkciót tartalmaz, ami egyszerű vagy animált bobok létrehozásához szükséges. A Sample Bank Editor pedig igen nagy meglepetést okozott. Jól lehet nem egy Amos, vagy Audiomaster de azt, hogy Basicben ilyen minőségű hang editort írjanak, ez csúcs. A másik meglepetést pedig az Amos Disc tartogatta. Ez egy diskmaster-szerű fájl-, és lemez-kezelő.

Megdöbentett, hogy amiket Én nem tudtam megvalósítani, az benne van. Például Format, Disc copy, install stb. A negyedik pedig nem más, mint egy Easy Database. Egy elég jó, átgondolt és komplett adatbáziskezelő.

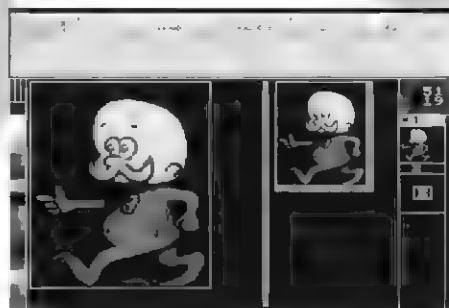
A Data lemezen kreál jónéhány játékot, ezek nemigen tetszetek. Talán a Block Busters, egy faltenisz, a legnormálisabb. Viszont az Easy Tutor nevű program igen tetszett. Ez nem más, mint egy Amos és egyéb alaptudást tesztelő programocská, bár akad benne egy két vad kérdés is. Annyit ígérhetek, hogy az Amos lemezújságban ezek a programok mind benne lesznek, mindenki nagy hasznára. Ja és Lázi barátom "magyarosítja" az előbb említett Tutorkát, úgyhogy kapaszkodjatok.

Összegzésül az Easy-ról nem is tudok

mit mondani. Hát ez van!? Nem egészen érthető, hogy egy kezdőnek mennyivel könnyebb a problémáit kevesebb utasításból megoldania, mint egy nagyobb utasításkészletet bizonyos alkalmazásokban nem kihasználni. Persze mindenki maga dönti el mit is használ. Mi mindenesetre maradunk a régebbi, de komplettebb változatnál. (Második lépés a programozás felé.)

Mivel már lassan a reánk szabott oldal határát elérjük, így most nem kezdünk más témába. Inkább egy kis információt, felvilágosítást adnánk az Amosról.

A HAC.-nál elég sokan érdeklődtek. Köszönet nekik. Sok volt az olyan egyforma, alapinformációt kérő levél, amire most válaszolnánk. Ezek jórésze félreértésből fakad, ezeket szeretnénk most szétosztatni.



Az Amos három részből áll. Úgy mint maga az Editor, 3D és a szerkesztője, végül a Compiler. Ezeket külön-külön kell megvásárolni! Maga az Amos Editor (három lemez) csak a V1.1-es verzió került forgalomba, és még mindig csak ezt a verziót lehet kapni a boltokban. Hogy hogyan lesz a V1.1-es verzióból pl. a V1.32-es, kibővített utasításokkal? Bármily furcsa is, a Mandarin Soft. PD lemezekén hozta nyilvánosságra az új verzióit. Illetve annak un. UPDATE lemezét. Így bárki aki rendelkezett egy régebbi verzióval, egy lemez árából (kb. 1 Font) fel tudja frissíteni a legújabb verzióra, az Editorát. Az utolsó PD a V1.32-es Update lemez volt ez a HAC rendelkezésére áll.

Mégegyszer tehát a három külön rész, Editor, 3D, Compiler. A 3D-t és a Compiler-t is Update lemezen hozták forgalomba, csak hogy ezek NEM! PD. lemezek. De hasonlóan az Editor Update lemezéhez, ezeket is installálni kell az Editorra. Így

már maga az editor fel lesz "okosítva", úgymint a V1.32-es Update után. Vagyis kibővülnek az utasítások, új library-kat, extension-kat kap az Editor. Sok új Amos programot másol fel update után az Amos editor lemezére. Az új librarykat az Amos Editor bejelentkezésekor el is olvashatjuk.

Voodoo 3D extension V 1.0

Compiler extension V 1.0

Music extension V 1.3

Serial extension V 1.1

stb...

Hogy csak az újabbakat említsem. Tehát pl. csak a Compiler installálása után jelentkeznek a Compiler ext. Maga a Compiler egy Amos program! De csak az előbb említett extension mellett használható. Ez a kis Amos programocská a Compiler Update lemez installálása után felkerül az Amos Editor lemezére. (Compiler.Amos néven) Betöltve és elindítva (az Amos Editorba) a Compiler. Amos-t, máris lefordíthatjuk a saját Amos programunkat, kilépve a Compilerből újra az Editorban dolgozhatunk. Hasonlóan a Amos 3D. Update lemezét elindítva, "felokosítja" az Amos Editor-t (Voodoo 3D ext.). Valamint jónéhány 3D demót másol fel. A 3D utasítások jól elkülönítve, Td-vel kezdődnek. Az Amos 3D szerkesztője, Object Master (OM), egy különálló program, külön lemezen. Ez csak a vektor objekt-ek szerkesztésére való. Mivel most vásároltuk meg, így részletes információkat a későbbiek során kaptok a 3D-ről, és szerkesztőjéről.

Miután végrehajtottuk az installálást, legyen az V1.32-re az Amos Editort, vagy Amos 3D, netán a Compiler. Ezek után magára az Update (install) lemezre már nincs szükség. Hiszen az Amos Editor már tudja, ismeri az előbb installált bővítéseket. Az Amos Editor lemezére mindent felmásolt ami kell! Végezetül még annyit, hogy erről a témáról, valamint a Cursor utasításokról, olvashattok majd a Guru következő számában. Valamint következő részhez tartozó demokat találtok, ami a menük használatáról és programozásáról szól majd. Minden érdeklődőnek szívesen állunk a rendelkezésére.

HAC. 1675. Bp. PF:116

Lázi & Angler

Lemezúj(don)ságok

Mostanában úgy szaporodnak a lemezújságok, mint a gombák(bombák) eső után. Ideje letisztázni ki kicsoda ebben a kavarodásban. Amiga szinten, aki temette a GURU-t és Sledge Hammert azoknak, csak hír szinten emliteném mindkettő létezik, sőt az SH szolgáltatott szakdolgozat témát Ernő barátunknak. A GURU LEMEZEN csak ritkán jelenik majd meg, ezt a PAPIR verzióban kiadás előtt időben jelezzük.

Az Amigás Lemezújságok közül több említésre méltó és néhány teljesen naív kísérletező is akad. A tehetséges verziók közül nekem kifejezetten tetszik a:

Post Office 7

Ez a Majic 12 túlélő szekciójának a magazinja. Talán azért nyerte el tetszése-



met, mert nagyszerű cikkeket olvashattam benne, valamint Sci-Fi novellát és "Hónap Szövegét" - nagyon hasonlított valamire, de legalább eredetien humoros. A cikkek szimpatikus stílusúak és nem próbálnak meggyőzni arról, hogy a Post Office 7 a világ legjobb lemezújsága. Kontakt: Dr.Z/Majic 12 2360 Gyál Kőrösi út 146.

A másik ilyen kísérlet az

Amiga Window



Ez egy klubrendszerhez kapcsolt lemezújság, amelyben talán kicsit sok a kalóz motiváció. Az érdekes, hogy közös akciót tervez az 576 Kbyte-al és a GURU-val, bár nem tudom hogyan képzelik a készítőik. A felépítés szintén kissé hasonlatos az ősökhoz olyannyira, hogy még ray-tracing rovatot is terveznek. Szerintem kicsit furá az, hogy a játékleírások kivonatos formában közlik a COV és az 576 KByte leírásait. A második számban (örömmel?) fedeztem fel az egyik LEMEZ-GURU zenéjét, amelyet a Soc.Brigade egyik frontembere Ernő készített annak idején a GURU részére. Jut eszembe játékleírásokat keresnek, illetve munkatársakat játéktesztelésre.

Cím: Amiga Window Kingfisher Corps. Kiss Imre Hajduszoboszló Hunyadi u. 28.b.

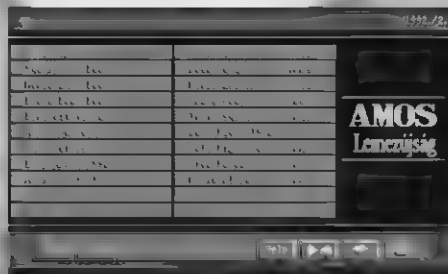
A Moonlight lemezújsága még nem futott be az érkezési oldalra.

Equalizer

zenei lemezmagazin, remek újdonság ki-
sérlet, amely sikerének mi is szurkolunk.
Ennek készítői jelenleg nem tartoznak
csapatokhoz. Contact: GURU HQ. vagy
Equalizer Bp. 1465. Pf. 1605.

HAC. és AMOS

Létezik egy AMOS lemezújság is, amely
kellőképpen professzionális azok részére,
akik ezen világ hívói. Itt is szerveződik



egy klubrendszer, PD alapokon. Ez a PD-
rendszer sokkal szimpatikusabb, mint a
kalózzlemezekhez kapcsolódó lemezújság
terjesztés. Contact: HAC.(Hungarian
Amiga Club) vagy GURU HQ.

Egy csapat maradt Amiga szinten akiket
sajnos nem tudok biztatni, ez az ISCH

Crew. A BOMBER című kaland nem sike-
redett a legjobbra. Rengeteg technikai és
szerkesztési hiba teszi élvezhetetlenné
munkájukat. A név sem sikeredett na-
gyon, bár meg lehetne szokni, ha érdekes
lenne a tartalom. De nem az.

Az ATARI-s újságok közül az első a volt.

Bomba

Róluk már írtunk. Jó, bár lehetne sűrűbb
a megjelenés és nagyobb a terjedelem. A
Bomba megjelenése mindenképpen elő-
relépés volt az ATARI kedvelők informá-
ció igényének kielégítésére, ezért mint el-
ső ATARI lemezújság írták be magukat a
számítógépesek nagykönyvébe.

HQ : Atari Márkabolt.

Született viszont egy újonc; a

Coma

Szerintem kellemes, jó stílusú, humorral
bőven ellátott kiadvány. Rengeteg infót
tartalmaz, az Atarisok új információforrá-
sává válhat, ha rendszeresen tud jelen-
kezni. Sok sikert a működésükhöz!
HQ : Nagy Dániel Bp. XI. Nándorfehérvári
út 8/d.

A PC-s lemezújságok jelentkezését vár-
juk, mert szívesen belekukkantanánk és
keltenénk jó, vagy rossz hírt.

A C-64-es lemezújságokra nem jutott
energiánk, de ha jól tévedek ebből a kate-
góriából több is akad.

Lapzártakor érkezett az információ, hogy
készül egy igényes PC-s lemezújság,
amely csak VGA-s konfigurációkon fut
majd. A készítő a kellemes zene miatt
egy hangkártyát is ajánlanak kiadványuk
teljes élvezhetősége érdekében. A lemez
tervezett címe: East Side.

Kicsi összefoglalónk azért készült, mert
már mi sem igazodtunk ki ebben a káosz-
ban és megpróbáltuk sorainkat rendezni,
akiről nem tudunk az magára vessen.

Shy

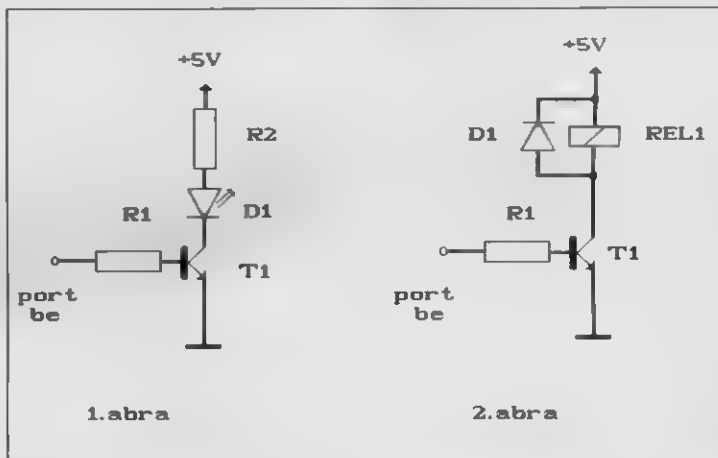
Új információkat szerezhetsz tőlünk is.
Cím: GURU 1399. Bp. Pf. 701/765.

Ezt a részt azoknak szántuk, akiknek a nyomtatón kívül mást is van merszük a paralell portra kötni; szeretnének LED-eket, reléket és egyéb huncutságokat a számítógépükkel vezérelni.

A legegyszerűbb, ha csak LED-eket akarunk kigyújtani, futófényként vagy egyéb módon. Minden bit-hez szükségünk van az 1.-es ábrán látható egyszerű kis kapcsolásra. Az egyetlen tranzisztorunk megfelelő árammal látja el a tetszőleges színű és méretű LED-et. Amikor a paralell porton a megfelelő bitet 1-re állítjuk, a T1-es tranzisztor (más nem lévén a közelben) pánikszzerűen kinyit és a LED katódját testre zárja, így a LED az R2 áramkorlátozó ellenálláson keresztül kinyit és világítani kezd. Valamivel bonyolultabb a dolgunk akkor, ha nagyobb teljesítményű fogyasztót akarunk működtetni, például egy izzólámpát. Ráadásul még egy probléma jelentkezik, hogy az izzólámpák ritkán működnek 5-voltól. Tehát szükségünk van egy olyan eszközre, amely képes akár a hálózati 220V-ot is elviselni és megfelelő áramot is kapcsolhatunk vele. Nem elhanyagolható probléma az sem, hogy ha számítógépünk közelebbi kapcsolatba kerül a hálózati feszültséggel, kénytelenek leszünk új gép után nézni. Legegyszerűbb megoldásként tehát az ígérkezik, ha egy relével izmosítjuk fel portunkat. A 2. ábrán láthatunk erre egy egyszerű megoldást, amely nagyon hasonlít az elsőre. Leglényegesebb különbség, amely azonban igen lényeges, az a D1 dióda. Ennek feladata igen fontos, mivel ez védi meg a meghajtó tranziszort a tekercs kikapcsolásakor fellépő negatív feszültség "visszarúgás" letörésével. A felhasználandó relék kiválasztásánál ügyeljünk arra, hogy az adott típus 5V meghúzó feszültségű legyen, és az érintkezőire kapcsolható feszültség és áram is megfeleljen igényeinknek. Különösen megfelelhet céljainknak a HAMLIN cég széles választéka. Lehetőleg 1 Kohm vagy annál nagyobb tekercsellenállású relét szerezzünk be, mert a paralell port csak 50 mA-el terhelhető. Sajnos azonban ez a megoldás sem tökéletes. A relék igen lassú mechanikus szerkezetek, kopnak, érintkezőik beéghetnek stb. Mi akkor a megoldás? SSR, azaz szilárdtest relé. Ez egy teljesen elektronikus relé, tehát mozgó alkatrészt nem tartalmaz. Különböző kivitelben és méretben kapha-

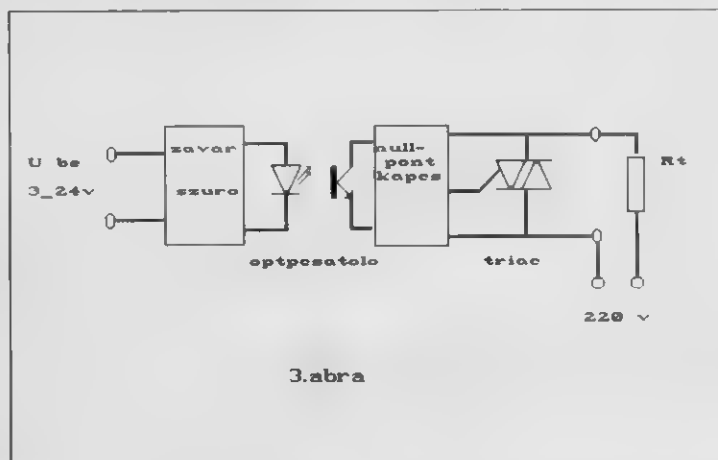
tó a teljesítmény igényeknek megfelelően. Bemenetere 3-24V-ig terjedő egyenfeszültséget kapcsolhatunk mint vezérlőjel. Kimenetével típustól függően több száz Voltot és akár több A-t is kapcsolha-

val védett. Ez azt jelenti, hogy a bemenetre érkező vezérlőjel egy LED-et gyújt be, a LED-del szemben (de attól elszigetelve) egy fotótranzisztor található, amely aztán a kapcsolást végző tirisztor vagy tri-



tunk, méghozzá oly módon, hogy a kapcsolás nem a vezérlőjel pillanatában, hanem az un. nullaátmenetnél következik be. Nullaátmenetnek nevezzük, amikor a váltakozó feszültség szinuszhulláma 0 feszültség szinten van, tehát nem folyik áram. Ez azért előnyös, mert így nagyobb fogyasztók esetében sem keletkeznek (a nagy áramlökések miatt) zavaró impulzu-

ac gate-jére ad gyújtó impulzust. Ez a konstrukció olyan jól bevált, hogy a bemenet és a kimenet közötti átütési feszültség (az a feszültség, amely a kimenet felől már átjuthat a bemenetre) általában 3 KV-nál is nagyobb. Tehát összegezve: ha hálózati feszültséget akarunk kapcsolni, akkor ez az eszköz a legideálisabb. A 3. ábrán egy SSR blokkvázlatát



sok. A bemenet zavaraszűrő egységgel rendelkezik (erre azért van szükség mert, az SSR-ek nagyon gyorsak és már a rövid zavarimpulzusok is téves bekapcsolást eredményeznének). De vajon mi történhet akkor, ha a szilárdtest relé meghibásodna. Nos, a tervezők erre is gondoltak. Az SSR-ek bemenete optócsatoló-

láthatjuk. Mivel ezt az írást csak amolyan gondolatébresztőnek, bevezetőnek szánjuk, a mellékelt rajzok is csak tájékoztató jellegűek. Szándékunk szerint erre a témára még visszatérünk.

LALA & ZOZO

TurboText v1.03

Ez a szövegszerkesztő, amit most megpróbálok mindenkinek figyelmébe ajánlani, 1991 első felében jelent meg, tehát nem mondható éppen frissnek és ropogósnak. Ennek ellenére nagyon kevesen ismerik ezt a programot, pedig ez a szövegszerkesztő nem a közutálatnak örvendő YATE (Yet Another Text Editor) kategóriába tartozik, sőt! Véleményem szerint az egyik legjobb (Amigán) ebben a kategóriában. Nézzük meg nagy vonalakban, hogy mit is nyújt nekünk a TurboText.

Mindenekelőtt ki kell emelni, hogy a program maximálisan rendszerbarát, az Amiga operációs rendszerének minden adottságát kihasználja. Ezen persze az AmigaOS 2.x szolgáltatásait kell elsősorban érteni, mint például a beállított fontok, a munkaképernyő automatikus scrollozása, az ún. public screen mód, AREXX támogatás, stb. Azonban ez még kevés lenne ahhoz, hogy a program elmozduljon a YATE szintről. A program igazi nagy erőssége, hogy teljesen szabadon konfigurálható, mindenki a saját ízlése szerint formálhatja át.

Rendben, de mit is akar ez valójában? Azt, hogy a képernyő formátuma, színei, a karakterkészlet, a kiírt szövegek, a menük és a billentyűk funkciója teljesen szabadon változtatható. Ezek közül a legfolyékosabb az utóbbi kettő, ami lehetőséget nyújt arra, hogy az általunk használt többi programhoz hasonló kezelési felületet lássuk el a programot, megkímélve magunkat attól, hogy ezerféle billentyűkombinációt és kezelési módszert tartsunk mindig fejben. De ennek segítségével egyszerűen megvalósíthatjuk az általunk hiányolt funkciókat is, erre nagyon sok parancs áll rendelkezésünkre (kb. a kézikönyv negyede ezeket tárgyalja). Ha mégsem találunk megfelelőt, akkor írhatunk egy kis AREXX programot, amit tetszőleges billentyűhöz vagy menüelemhez rendelhetünk. Ennek a rugalmasságának köszönhető, hogy a TurboText képes más szövegszerkesztők emulálására. A programhoz mellékeltek néhány közkeletű editor definíciós állományát, csak néhányat említve ezek közül: Cygnus Editor, MicroEmacs vagy az IBM PC-ről jól ismert WordStar vagy Quick Editor. A program készítői felhívják a figyelmet arra, hogy az emulációk nem minden esetben 100 %-osak, és azt ajánlják inkább, hogy az alapértelmezett konfigurációban használjuk inkább a TurboText-et. Ebben egyébként igazuk is van.

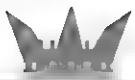
Másik érdekessége a programnak az ún. FOLD/UNFOLD szolgáltatás. Ennek az a lényege, hogy egymás után következő sorokat összekapcsolhatunk és ezeket a szövegben láthatatlanná tehetjük, illetve

szükség esetén ismét előhívhatjuk őket. Gyakorlati példán illusztrálva a dolgot, ez a következőképpen néz ki. Adott egy nagy, pl. assembly nyelvű forrásprogram, ami mondjuk jelen pillanatban 143 darab rutinból áll, ebből 123 már elkészült és minden jel arra mutat, hogy hibátlanul működik. Ezeket tehát teljesen felesleges mindig átlapozni, elég lenne csak a nevüket látni. Ugyanakkor célszerű kijelölni a rutinok között egybeeső részeket (persze rutinonként külön-külön) és ezeket eltüntetni, ezáltal áttekinthetőbbé tenni a listát. Ha valamelyiket módosítani szeretnénk, akkor csak a megfelelő sorra kell ráállni és egyetlen gombnyomással (vagy menüpont váltással) ki lehet bontani az összekapcsolt sorokat. Természetesen lehetőség van arra is, hogy az összes kijelölt blokkot egyszerre előhívjuk vagy eltüntessük, illetőleg a kijelölést megszüntessük. Persze a FOLD/UNFOLD nem az egyetlen olyan művelet, ami az életünket megkönnyíti. Lehetőség van arra, hogy szótárakat készítsunk, amiben az általunk gyakran használt szavak helyes formáját tároljuk, aminek a segítségével a TurboText észreveszi a hibákat és azokat automatikusan javítja (persze csak akkor, ha ez az opció be van kapcsolva és nem túlzottan nagy az elírás a szóban). A szótárak segítségével az is megoldható, hogy pl. egy csupa kisbetűvel beírt szó a szótárban meglévő alakjára alakuljon át (Case correction). Például, ha egy C programhoz utálja az Amigán használt C függvénynevekben és szimbólumokban a nagybetűket, akkor nincs más teendője, mint EGYSZER felvenni az általa legsűrűbben használt szavakat a saját szótárába, majd elmélyülni a programozás gyönyörébe. Ha a szótárba példának okáért felvette a BitMaskBitMap-RastPort szót, és azt csupa kisbetűvel leírja (esetleg egy kicsit téved a beírásnál), a TurboText automatikusan a megfelelő formára alakítja a beírt szót, ami esetünkben egészen véletlenül egy létező C függvény neve. Ezután a néhány kiemelt funkció után nézzük át, hogy mit is nyújt még a TurboText. Természetesen több szöveg is szerkeszthető egyszerre, ezek számát csak a szabad memória határozza. Közvetlenül szerkeszthetünk biná-

ris állományokat is, a program rendelkezik egy Hex-Editor funkcióval. Minden szokásos szerkesztő funkcióval rendelkezik a program (paragrafus formázás, undo lehetőség, sorok igazítása, stb.). A szerkesztőablakokat két részre oszthatjuk, tehát egy szöveg két részletét láthatjuk egyszerre ugyanabban az ablakban. A szövegbe 'könyvjelzőket' helyezhetünk el, amik segítségével könnyedén visszatárolhatunk egy-egy sorra. Beállíthatjuk, hogy milyen időközönként (percen meghatározva) mentse el automatikusan a szöveget.

Meghatározható, hogy a szöveg régebbi állapotaiból mennyi régebbi változat (backup) maradjon meg. Nagyon kellemes az ún. App Window OS 2.x szolgáltatás kihasználása. Ez azt jelenti, hogy ha a TurboText-et a WorkBench képernyőn használva egy szöveg ikonját az editor ablak fölé cipeljük, akkor azt a szöveget az editor betölti és már dolgozhatunk is! Természetesen az OS 2.x Public Screen szolgáltatását is kihasználja a program. Remek programozói kalkulátor tartozik a TurboText-hez, ami a szerkesztőtől külön is nagyon jól használható (pl. a WorkBench nem túlzottan okos számológépe helyett). Evvel még nem értünk a szolgáltatások felsorolásának végére, de ízelítőnek talán ennyi is elég. Összefoglalva remek szövegszerkesztő program a TurboText, minden igényt kielégít saját kategóriáján belül, és nevéhez méltóan nagyon gyors is. Jelen pillanatban olyan egyedülálló képességekkel rendelkezik, amik az Amigán létező szövegszerkesztők sorából magasan kiemelnek. A nagy vetélytársnál, a legtöbb amigás által használt Cygnus Editor 2.12-nél sokkal jobb program. Hírek vannak már a Cygnus Editor 3-as verziójáról, de az biztosra vehető, hogy a TurboText avval szemben is igen jól megállja majd a helyét. Aki úgy dönt, hogy átáll a TurboText-re, biztos, hogy nem fogja megbánni.

Brazil



AREXX

Üdvözlök minden nyájas olvasót az Arexx sorozatom második részében. Ebben a hónapban folytatjuk a nyelv elemeinek az ismertetését, megismerkedünk sok fontos dologgal.



RexxMast

Az előző hónapban ott hagytuk abba, hogy a program során a változóknak értéket adhatunk. Ehhez elegendő az egyenlőségjel, nincs külön értékadó utasítás. Amíg egy változónak értéket nem adunk, addig inicializálatlan, értéke önmaga, az az a P változó értéke amíg inicializálatlan, "P" miután túlesett az első értékadáson, bármilyen értéket felvehet.

Az Arexx-ben nincsenek külön numerikus és sztring változók, ha egy szimbólumhoz numerikus értéket rendelsz, az numerikus változó, ha sztringet, akkor sztring változó lesz. A változó típusát új érték hozzárendelésével megváltoztathatjuk. Bármely változó inicializálatlanná tehető a DROP utasítással (erről később).

A változók tárolása ún. szimbólumtáblázatban történik. A belső funkcióknak saját szimbólumtáblázatuk lehet, tehát változók lokálisakká tehetők. (Nem kötelezően azok!)

A változók egy sajátos csoportjai a stem és a belőlük származtatott összetett szimbólumok. A stem szimbólumok képezik a tömbök gerincét. Úgy próbáld meg elképzelni, mint a Basic Dim utasításában a dimenzionált változót. Van azonban néhány lényeges különbség, például az Arexx-ben nem kell a tömböket dimenzionálni, minden tömbelem automatikusan létrejön amikor először értéket kap.

A másik lényeges különbség, hogy itt a tömbök elemeinek jelölése nemcsak sor-szám lehet, hanem bármi más szimbólum.

Például a KATALÓGUS. stem szimbólummal felépíthető egy katalógus, ahol a tömb elemeit maga a katalogizált név adja. Hogy ez érthetőbb legyen, nézzünk meg egy konkrét példát, ahol néhány termék raktári számát tartjuk nyilván:

```
/* katalógus példa */
catalogus.amiga="123/1992"
catalogus.monitor="456/1990"
say "termék neve"
pull nev
say nev "raktári száma"
catalogus.nev exit
```

Banális példa, de sok minden bemutatható rajta. Először gyorsan nézzük át az utasításokat. A "say" gyakorlatilag azonos

a Basic "Print"-jével, a "pull" pedig az "input"-tal.

A program létrehoz egy katalógust, meghatároz benne két terméket, majd a felhasználó igénye szerint kiírja az egyik raktári számát. Mint látható, az összetett szimbólumok elemeire változókon keresztül is hivatkozhatunk. Ha egy olyan terméket adunk meg, amely nem szerepel a katalógusban, pl. printer, akkor a "catalogus.printer" egy inicializálatlan változó, értéke tehát önmaga. Próbáld ki!

Az összetett szimbólumok dimenzióinak a száma nincs korlátozva. Ha egy stem szimbólumot DROP-pal eldobsz, az összes belőle származó változó eldobódik. Ugyanez érvényes az értékadásra is. Nem esett még szó a sztring tokenekről. Ezek gyakorlatilag azonosak a Basic nyelvben megszokott sztringekkel, minden idézőjelben lévő karaktersorozat sztringnek minősül. A sztring jelölésére az aposztróf is alkalmazható. Ha a sztringben idézőjelet, vagy aposztróft akarsz használni, azt kettőzd meg. A sztring hossza a karaktereinek a száma, ha ez nulla, akkor "null" sztringgel állsz szemben. A sztring értéke mindig önmaga, a kifejezésekben betű szerint vannak felhasználva.

Ebből következik, hogy az interpreter nem alakítja át őket nagybetűs formátumba. A sztring után közvetlenül állhat 'X' vagy 'B' karakter, ami nem része a sztringnek, hanem az értelmezését mutatja. Az X hexadecimális számot jelöl, ekkor a sztring 0-9 és A-F karakterekből kell hogy álljon. A B a bináris szám jele, annak 0-1 karakterekből kell állni.

A számok mindkét esetben tartalmazhatnak tagoló üres karaktereket, ezek az eredményt nem befolyásolják. Az Arexx-ben, mint minden valamire való nyelvben, vannak speciális karakterek. Nézzük át ezeket.

Kettőspont ':'. Címkedefinícióra használatos, szimbólumok után állva a szokásos módon. Például label:.

Zárójelek '()'. Kifejezésekben állva a normál kiértékelési sorrend megváltoztatására szolgál. Használható a funkcióhívások azonosítására is. A nyitó és bezáró záró-

jeleknek mindig egyensúlyban kell lenni!

Pontosvessző ';'. A program egyes elemeinek az elválasztására szolgál. A pontosvesszővel elválasztott önálló utasítások ily módon egy sorba is írhatók.

Vessző ','. Elválasztó jelként alkalmazható, ha a program összetartozó elemeit külön sorba kell (valami oknál fogva) írni. Használható még funkcióhívásnál az argumentumok tagolására is.

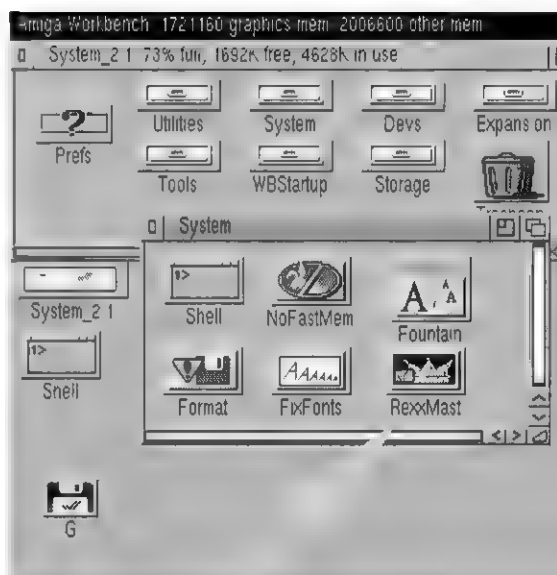
Lépünk egyet tovább. Az egymással összetartozó tokenek csoportjai program-sorokat alkotnak. Mivel ezek nem mindig vannak egyazon fizikai sorban, vagy ellenkezőleg, egy sorban több 'sor' van, helyesebb ha az eredeti terminológia szerint, cikkelyeknek nevezzük őket.

A cikkelyeket öt csoportra bonthatjuk:

- null
- címke
- hozzárendelés
- utasítás
- parancs

A hozzárendelés, utasítás és parancs cikkelyeket szokás még összefoglalóan 'statement'-eknek, kijelentéseknek is nevezni. Lehet, hogy ez kissé bonyolult hangzik, de később értelmet nyernek. Megmagyarázásuk sajnos a jövő hónapra marad.

Aurum



Ray-Tracing

Üdv Tracerek! Az előző számban befejeződött a tulajdonságok ismertetése. Most különböző trükkök, kevésbé ismert dolgok kerülnek térítékre. Többen panaszkodtak az Imagine cycle-editor-ára, mint érthetetlen menühalmazra. Nos ebben a számban megnézzük azt, hogy hogyan lehet egy egyszerű cycle-object-et felépíteni, és működésbe hozni.

Felhívás !

Az előző számban meghírdetett versenyre máris megérkeztek az első pályaművek. E havi nyertes képünk a "Csendélet" nevet viseli, és "BassMan" (kérésére nem közöljük a teljes nevét) munkája. A képet már a végleges formájában 16.8 millió színnel kaptuk, s a képpel együtt egy jó ötletet is. Mit tegyenek azok, akiknek van ugyan sok memóriájuk, esetleg Winchesterük is, de nem tudják elküldeni a 880 Kbyte-nál nagyobb képeket? A megoldás Art Deartment Professional! A képet töltsük be, majd a SAVE formátumnál válasszunk JPEG-et. A képet elmentve, a kép minőségére vonatkozó kérdésre válaszoljunk 100%-kal. Így kb. 1:10-es tömörítési arányt érhetünk el, és a képminőség sem romlik sokat.



A kép egy RCS Management - Fusion Forty 25 MHz-es 68040-es turbókártyával felszerelt Amiga 2000-esen készült, Imagine-el ray-tracing üzemmódban. A kép felbontása 768x582 pixel, a leképzési idő 6½ óra volt. Az Anti-aliasing értéke 0 (legjobb), a Resolve Depth (fényút szimuláció, ez rendkívül lelassítja a képszámítást, de növeli az élethűséget) értéke pedig 8 volt.

Gratulálunk!

Mire is való a cycle-editor? Ez az Imagine egyik nagy újítása, amelyet azóta sem tudott igazán megvalósítani a többi 3D-s animátor. Itt a Detail editor-ban elkészített és csoportba kötött tárgyakat tudjuk hierarchikus mozgásra kényszeríteni. Ez így elég bonyolult hangzik, de egy példa kapcsán rögtön érthetővé válik.

Képzelnék el egy robotembert, amint sétál. Ez tipikusan egy bonyolult hierarchikus mozgás, amelyet a cycle editor segítségével nélkül gyakorlatilag nem tudnánk megvalósítani. A séta közben a robot egyes részei - kézfej, alkar, felkar stb. egymáshoz képest elmozdulnak, mégpedig úgy, hogy a felkar elmozdulásával el-

mozdul az alkar és a kézfej, az alkarral pedig együtt mozog a kézfej is. Nos az ilyen és ehhez hasonló mozgások modellezésére született meg a cycle editor, ahol ezeket az elmozdulásokat ciklusokba is szervezhetjük.

A példa, amellyel foglalkozni fogunk, a robot karja.

Mielőtt még elkezdjük, néhány egyszerűsítés: a teendők leírása után a zárójelben szerepel a kiválasztandó menü és menüpont, Rajta!

▶ Az Imagine elindítása után hozzunk létre egy új Project-et (Project->New) és egy Rendering Subproject-et (Ez itt a kivétel! Ezt nem lehet menüből elérni, tehát kattintsunk a képernyőn a rendering subproject felirat alatt található New gadget-re).

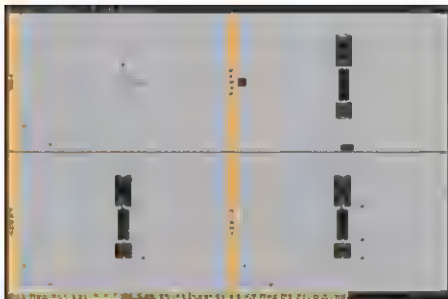
Lépünk át a Detail Editor-ba (Editor->Detail Editor). Miért éppen ide? A mozgatni kívánt tárgyakat itt kell megterveznünk és a mozgás szerkezetének (hierarchiájának) megfelelően csoportba kötni.

Hozzunk létre egy hengert, majd még egyet, majd még egyet. Ezek lesznek a robot felkarja, alkarja és keze (rendkívül régi típusú, kísérleti robotról van szó - egyébiránt az egyes tárgyak formája nem befolyásolja a mozgatusukat, tehát a vállakozó kedvűek nyugodtan kidolgozhatják a részleteket...). (Functions->Add->Primitive, majd itt válaszuk ki a Tube-ot).

(A képernyő alján látható Mov Gadget - a mozgatus, Scl Gadget - a méretváltoztatás, SPACE-el szállhatunk ki a változtatások megtartásával, ESC-el visszaállítjuk az előző állapotot).

Ha ezzel megvagyunk, akkor hozzunk létre egy Axis-t (Functions->Add->Axis), ez helyettesíti majd a Robot többi részét, ez lesz a szilárd pont, az összes mozgást ehhez képest adjuk majd meg.

A három hengert mozgassuk egymás fölé, és a méreteiket is állítsuk be nagyjából úgy, ahogyan a képen (következő oldal) látszik. A tengely (Axis) kerüljön az összes henger fölé.



A három henger és a tengely

Ha ezzel megvagyunk, akkor jön a csoport megadása. Sorban ki kell jelölnünk azokat a testeket, amelyeket össze akarunk kötni. Fontos, hogy melyik testet jelöljük ki először - ez lesz a szülő (Parent) tárgy. A későbbiekben ha Pick Group üzemmódban erre kattintunk, akkor az egész csoport kijelölésre kerül.

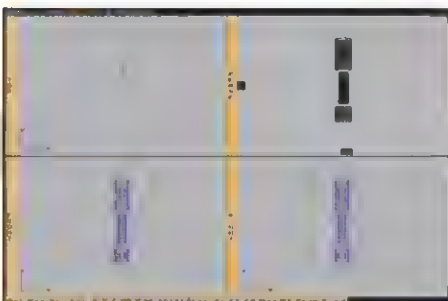
A Shift lenyomva tartásával jelölhetünk ki egyszerre több tárgyat.

Először válasszuk ki a tengelyt, majd a felkart (a hozzá legközelebb álló hengert). Most kössük őket össze (Object->Group).

Most a felkart jelöljük ki elsőként (ő lesz az alkar "papája"), majd az alkart, majd Group. Az utolsó lépésben az alkarhoz kössük a kezét.

Ha mindent jól csináltunk (és a program Pick Groups módban van), akkor a tengelyre kattintva az egész kar kijelölésre kerül (kék szín).

Mentsük el a kart (Object->Save).



A csoportkép

OK. Lépünk át a rettegett Cycle Editor-ba (Project->Cycle Editor). Nos itt vagyunk. A képernyő közepén felbukkanó tengely egy cycle object kezdemény. Ha ugyanis arra támad kedvünk, hogy az egyes előre megtervezett darabokat (példánkban a

gondosan tervezett és kivitelezett hengereket) itt állítsuk össze. Ezt a Mode->Add üzemmódban tehetjük meg, így újabb részeket csatolhatunk a csoporthoz.

Ezután a Mode->Assign üzemmód kiválasztásával adhatjuk meg az egyes részekhez (az Imagine a "Segment" vagyis szegmens elnevezést használja) tartozó object fájlok neveit. Ezt a módszert személy szerint én nem igazán kedvelem, mert nem igazán átlátható, hogy éppen hol tart az ember, de ha valakinek ez a szimpatikusabb, akkor nyugodtan használja.

Völtsük be a kart (Object->Load). Meglepődve tapasztaljuk, hogy az Imagine nem találja megfelelő típusúnak a karunkat ("Not a cycle object"), és megkérdezi hogy konvertálja-e ("Convert It?"). Mi természetesen igennel válaszolunk, hiszen a célunk egy cycle object előállítás. Jó ha fejbentartjuk: egy cycle object, amelyet a Cycle Editorból mentünk el, betölthető ugyan a Detail Editor-ba, de nem érdemes már hozzányúlni, mert könnyen tönkreteszhetjük eddigi munkánkat.

Amint a képen is látható a szerkesztőablakokban a test egyes darabjait rombuszok jelképezik, a tárgyak valódi alakját csak a 4., perspektívikus képen láthatjuk.



A karunk a Cycle Editor-ban

(Erre gondoltam amikor azt mondtam, hogy nem igazán átlátható).

A Cycle Editor ún. kulcs fázisos (Key Cell) animációs technikát használ. Ez azt jelenti, hogy az egyes mozgások - mozgáselemek kezdő és végfázisait kell megadnunk, a közbenső kockákat a program automatikusan kiszámítja. Példa: a karunk esetében ha azt akarjuk, hogy elforduljon, akkor elég a kezdőhelyzetét (0 fokok elfordulás) és a véghelyzetét (90 fo-

kos elfordulás) megadni és az első kulcsfázis az 1. cella, a második kulcsfázis a 90. cella, akkor a 1-90 cellákban a kar folyamatosan el fog fordulni fokanként.

A Cycle Editor-ban háromféle mozgást állíthatunk be: Pivot, Twist és Move. A Pivot és Twist két különböző tengely körüli forgatást, a Move pedig mozgást jelent. Ezeket a Mode menüben választhatjuk ki. A rombuszok végpontjainál megragadva az egyes részeket, próbálhatjuk ki őket.

Tehát, a legeslegelső cellában állunk, ezt az Imagine a képernyő felső részén ki is írja, és jelzi, hogy éppen egy kulcsfázison állunk (egy csillag a szám mellett).

Váltsunk Pivot módba, állítsuk be az egyes részeket, az alábbi képnek megfelelően.

Most amikor ezzel megvagyunk, lépünk át a 15. cellába. (Cell->Goto). Láthatjuk, hogy a 15-ös szám mellett egy csillag szerepel. Az Imagine tudja, hogy a 0-on kívül nem volt más kulcsfázis, és felté-



0. Kulcsfázis

telezi, hogy ha be akarunk lépni a 15. cellába, akkor azt nyilván kulcs cellává akarjuk tenni. Ez a továbbiakban is igaz,

ugyanis ha a legnagyobb számú kulcs cellánál nagyobbba lépünk be, akkor az automatikusan kulcsként könyvelődik el. (Ezt a Cell->UnMake Key menüponttal szüntethetjük meg).

A 15. kockában állítsuk be a képen látható állapotot. (Aki nem próbálgatták a lehetőségeket, azoknak elárulom, hogy mindezeket a Pivot módban tehetjük meg.)

Lépünk át a 25. kockába (Cell->Goto) és most a változatosság kedvéért a Twist és



A 15. kulcskocka

a Pivot mód segítségével állítsuk be az alábbi pozíciót.

Nos, igazából lehetne még húzni a dolgot, de inkább bejelentem:KKKÉÉSSZZ! Hogy megnézhessük művünket, készít-



A 25. kulcskocka

ünk belőle mini animációt (Animate->Make), majd nézzük meg (Animate->Play Loop).

Nem, ez nem egy elhajított fadarab vagy egy autó féltengelye két másodperccel frontális ütközés után. Ez egy robot karja, amely éppen BEHÚZ EGYET azoknak, akik ilyeneket gondolnak!

Komolyra fordítva a szót, a példa szándékosan ilyen egyszerű, egyrészt mert egy Baseball játékos mozgásának modellezését elég nehéz lenne a GURU hasábjain keszresztül megoldani, másrészt így mindenkinek sikerélményt okozhat az, ami-

kor valami elfogadható eredményre jut ezen egyszerű példa továbbfejlesztésével (...).

Mielőtt még elfelejteném, hogyan is lehet használni a cycle object-eket a Stage Editorban?

Lépünk át először az Action Editor-ba (ugye nem felejtettünk el az elején Project-et nyitni?). Az Action Editor bal felső sarkában látható Highest Frame értéket írjuk át 50-re, ezzel megadtuk, hogy egy 50 kockás animációt szeretnénk létrehozni. Mentsük el a változtatásokat (Project->Save Changes), majd lépünk át a Stage Editor-ba (Project->Stage Editor).

Töltsük be a karunkat, mentés, majd vissza az Action-be. (A haladók kikerülhetik a Stage Editor használatát, az Action Add módjának használatával).

Ha minden jól ment, akkor egy Axis nevű tárgy is szerepel a képernyőn, kattintsunk az Actor csatornára és szemléljük meg a febukkanó ablakot.

Az ablakban a "Number of Cycles to Perform" mezőben állíthatjuk be, hogy hány mozgásciklust végezzen a tárgyunk (jelen esetben a karunk hányszor húzzon be a képzeletbeli ellenfélnek). Ez a szám teljesen független attól, hogy a Cycle Editorban mennyi fázisosra terveztük a mozgást. Ha pl. 3.54-et írunk ide, akkor az Imagine úgy számítaná ki a Cycle Object fázisait, hogy a végeredmény pontosan 3.54-nyi behúzás legyen.

(Azért a biztonság kedvéért írjunk most ide kettőt).

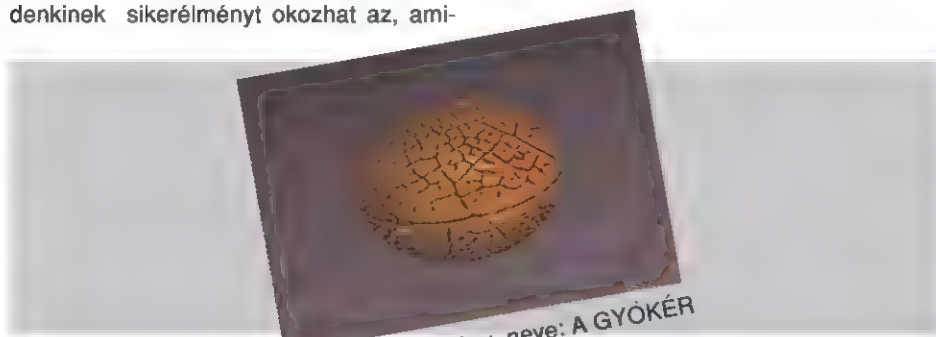
Az "Initial Cycle phase" a mozgás kezdőkockáját adja meg.

A "reverse Cycle Motion"-t kijelölve a mozgásunk visszafelé fog lezajlani.

Remélem ez a kis ujjgyakorlat segített néhányotoknak eligazodni a Cycle Editor rejtelmeiben.

Üdv

Marinov 'Gaborca' Gábor



Ez egy kép, csak úgy, neve: A GYÓKÉR

Ezen a két oldalon megtalálod mindazt, amivel szerintünk legalább olyan jól el lehet tölteni az időt, mint a géppel. Zene, könyvek, filmek szóval minden földi jó. Reméljük sok mindent kipróbálsz az ajánlatok közül és sikerül új dolgokat felfedezned.



Tangerine Dream - Rockoon

Amikor 1967-ben Nyugat-Berlinben Edgar Froese megalakította Tangerine Dream nevű, öttagú zenekarát, még biztos nem sejtette, hogy a csapat, bár más felállásban és stílussal, világhírűvé válik és legenda lesz a szintetizátor zenét kedvelők körében. A kezdet ugyanis igencsak döcögősrre sikeredett. Az első formáció, amely pszihedelikus zenét játszott, 1969-ben feloszlott, anélkül, hogy lemezt hagyott volna maga után. Egy évvel később alakult meg tulajdonképpen a mai csapat jogelődje, három emberrel. Ezt azután igen sűrű tagcserék követték, az alapítón kívül mindenki kicserélődött, igen sokan megfordultak a csapatban. A Tangerine Dream alkalmazott először a zenéjében szintetizátort, sőt ennek egyszerre több hang megszólaltatására alkalmas változatát, a polifonikus szintit (VCS 3) ők fejlesztették ki. Kezdeti munkáikon erősen érződött a Rózsaszín Áramlat hatása, később megtalálták egyéni stílusukat, amely először a Phaëdra nevű, 1974-es lemezükön volt hallható. Az igazi sikert a következő, 1975-ös Rubycon c. lemez hozta meg számukra. Zenei programjukat azonban már az első lemezük címével megadták: Electronic Meditation. Nevük azóta fogalommal vált, igazán tökéletes lemezeik által mint pld:Cyclone, Tangram, Logos, Hyperborea, LeParc, Pergamon... stb. Jártak Magyarországon is, 1982-ben felléptek egy Chip nevű fesztiválon, a BS-ben. Ők írták több film zenéjét is. (Flashpoint, Firestarter, stb.) Ezekután nem jelenthet meglepetést, hogy 1992-es albumuk is siker, a Rockoon c. lemez is igazolja, hogy a Tangerine Dream nem véletlenül lett élő legenda.



NO:1

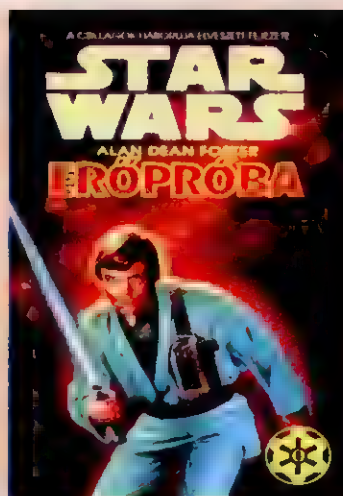
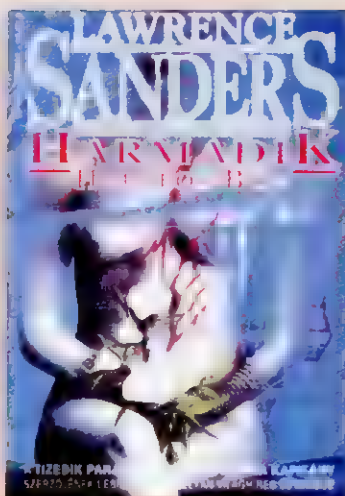
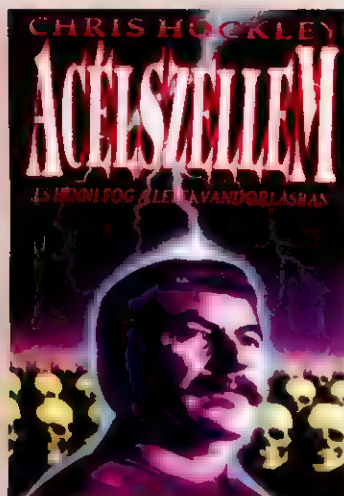
Van egy ember a magyar zenei szakmában, aki bár aranylemezzel is rendelkezik, most jutott még csak odáig, hogy igazán a saját zenéjét játssza. Ez az ember Slamovits István, magyarul Slamó, aki korábban a régi, igazi Eddával már sikeres befutott zenész volt. Hosszú, hosszú ideig kellett várni arra, hogy a korai Edda sikerek után előjöjjön saját zenekarával, ahol már ő a főnök. Slamó meg is alakította NO nevű együttesét, még anno a nyolcvanas évek végén. Azután hol eltűntek, hol felbukkantak különböző klubok műsorán, koncerteken. Eljött végre a 92-es év, amikor is megjelent a csapat első albuma. Azért mondom, hogy végre, ugyanis lehetett tudni, hogy ez az album igen jó lesz. Ez mindenki számára világos lett, miután végighallgatott egy koncertet. Slamó gitárjátékáról most nem írok szuperlatívuszokat, nem szorul rá. Felhívnám a figyelmet viszont az énekesre, akinek olyan megdöbbentően eredeti énekhangja van, hogy amikor meghallottam anno régen, azt mondtam, ilyen jó hangú magyar énekes egyszerűen nem létezhet. Egy jó énekes már fél siker, a siker másik felét bőven kiteszi a nagyszerű zene. Első hallásra talán egy kicsit a U2-re emlékeztet, de ez az érzés hamar elmúlik, ha többször is meghallgatod a lemezt. Nagyjából sikerült eltálatni, mi az ami még nem utánpótlás, hanem egy stílus eredeti, sajátos átvétele. A számok szövegei már nem mindenhol sikerültek tökéletesre, de nem is ez a lényeg, hanem az, hogy ismét egy újabb kiváló magyar zenekar lemezeit ajánlhatom. Nem lenne igazán semmi probléma, ha ezt minden számban megtehetném, hiszen vannak még isteni magyar bandák...



Midnight Oil - Scream In Blue (live)

Nem hiszem, hogy nagyon merész lennék akkor, amikor arra fogadok, hogy nem sokan hallották még azt a nevet, hogy Midnight Oil. Pedig ezt az ausztrál együttest igen méltatlanul hanyagolja a zemeértő közvélemény. Igazi, nagyszerű gitárzene, némi ír beütéssel és valami elképesztő energiával. De maradjunk a kezdeteknél. 1980. Melbourne, Australia. Egy forró nyári éjszakán a Prospect Hill Hotelben fellépésre készül egy zenekar. Senki nem ismeri őket, de a közönség bizakodva néz a koncert elé, mert hatalmas hangfalak tornyosulnak a színpadon, de sehol egy szintetizátor, csak gitárok mindenütt. Sebj, jó kis este van, még koncert is lesz, igaz, hogy ismeretlenek. Azon az éjszakán kezdődött egy világkarrier. Egy örült ember száguldozott fel és alá három mániákus gitáros között, mögöttük egy holdkóros próbálta szétverni a dob felszerelést. Két órával később mindenki izzadt, fáradt és még mindig nem hiszik el, hogy valami igencsak jónak voltak szemtanúi. Az Oils elindult világkörűli hódító útjára. Adtak koncertet 50 embernek az észak-Ausztráliai sivatagban és 100.000-nek a New York-i Central Parkban. A hangulat és a tempó mindegyik ugyanolyan félelmetes. Ezt a lemezt is azért választottam, mert ezen jól hallható a számok átütő ereje, a fantasztikus hangulat. Ez nem egyetlen koncert felvétele, hanem minden koncertről a legjobban sikerült van a lemezen, így van felvétel 1982-ből és van 1990-ből is. Remélem sokan meghallgatják és utána még nagyon sokszor felteszik ezt a kegyetlenül őszinte és energikus Rock And Roll-t.

STILLA

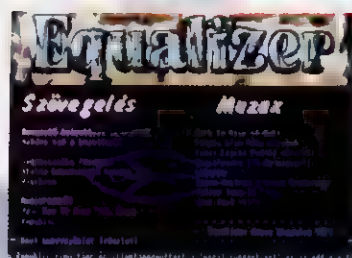


Új Valhalla könyvek

Alien 3 - A nagy átvétel

Az Alien filmek (mind a kettő) nagy tiszteletnek örvendenek kis hazánkban. Az elkészült, nagy hírrel beharangozott folytatást volt szerencsém látni a minap és bátran állíthatom, hogy írtózatosan nagyot csalódtam. Előre bocsájtom, hogy nagyon szerettem az Alien sorozatot, de ez a folytatás már nem a régi. Lassan kezd unalmassá válni a rohángálás, a végtelennek tűnő szörnyüldözés, miközben az ember talán egy kicsit más információra vágyik a szörnyekről. "Kissé" sablonosra sikeredett a film és egy megjegyzésem lenne a debil és hibáktól hemzsegő történethez: Fiúk, ne várjatok sok mindent a filmtől!

Bear



Terry Pratchett - A mágia színe

Ez egy nagyon jó könyv, feltétlenül olvasd el, jól fogsz szórakozni! A Tuin, a hatalmas teknőc hátán megérkeztek a Korongvilág rendkívül jól megformált hősei; Rincewind a varázsló, Kétvirág a turista, Hrun a barbár, egy tudákos körtefából készült láda és még sokan mások, többek között a jó öreg Halál is. A cselekmény meglepő fordulatokat tartalmaz és annak ellenére, hogy ez itt egy humoros, kacagtató könyv, bizony sok "feldobott labdát" találhat benne az, aki esetleg gondolkodni is akar, nem csak kikapcsolódni. Búcsúzóul egy idézet a könyvből: "A Halálnak néha retentő sok dolga volt, most mégis úgy határozott, hogy ezentúl hobbija is lesz. Volt valami ebben a varázslóban, ami szerfölött bosszantotta. Nem szerette például, ha valaki elmarad a megbeszélte találkozásióról. - ELKAPLAK, MAMLASZ - mondta a Halál olyan hangon, mint egy bezáruló ólomkoporsó fedelének dőndülése. - NEM ÉR A NEVEM, HA NEM."

Száz éve született J. R. R. TOLKIEN. A centenárium alkalmából a londoni Grafton kiadó megjelentette e kiváló író összes művét, melyek közül néhányat beszerezhetünk kis hazánkban is. Természetesen angol nyelvismeret szükséges. Fantasztikus élmény eredetiben olvasni e csodás remekműveket, köztük olyanokat is, amelyek Magyarországon még nem jelentek meg. Ajánlatként néhány cím: The Return of the Shadow, The Shaping of Middle-Earth, The Silmarillion, Tree and Leaf, Unfinished Tales, The War of the Ring, ... Az író által illusztrált könyveket ajánlom minden Tolkien rajongó figyelmébe.

Lily

Mint már az előző szám intrójában is olvashattátok, megjelent egy új lemezvalami, Equalizer címmel. A papírújságok hihetetlenül sokféle előnyük mellett egy igen nagy hátránnyal is rendelkeznek, történetesen a hangot teljesen kifejejtették belőlük. Ez a modullemez, némi kis szöveg-geléssel azokat kívánja fórumhoz, újdonságokhoz, hírekhez juttatni, akiket még érdekelnek a különböző modulok, az Amigán igen nagy hagyományokkal rendelkező zenék' világa. Hangsúlyoznám, hogy ez egy modullemez, túlnyomó többségben tehát zenék találhatók rajta. Szeretnénk minél több magyar zenészt lehetőséghez juttatni, hogy megmutathassa mit tud, illetve, hogy bemutatthassa új munkáit. Ez az egész teljesen ingyenes, tehát ha küldesz az alábbi címre egy üres lemezt és válaszborítékot, minden további nélkül megkapod, ha már a havertől nem tudsz hozzájutni. Tehát a cím:

EQUALIZER
Bp. 1465 Pf. 1605

Ha ne adj' isten van valami véleményed akármilyen zenei dologról, küldd nyugodtan, ha aláírtad, benne lesz. Mire ezt olvasod, már 2 szám megjelent belőle, ha minden stimmel. Érdeklődésedet várja a szerkesztő:

STILLA



TOP Listák

AKCIÓ

1. Roger Rabbit (-)
2. Push-Over (1)
3. Project-X (2)
4. Deliverance (3)
5. Addams Family (5)
6. Zool (-)
7. Fire and Ice (6)
8. Premiere (-)
9. Alien Breed (8)
10. D/Generation (-)

SZIMULÁTOR

1. Falcon 3.0 (1)
2. Formula One G.P. (2)
3. Civilization (3)
4. B17 (-)
5. Pacific Islands (5)
6. Nova 9 (6)
7. Pinball Fantasies (-)
8. Megafortress (8)
9. Red Zone (-)
10. Space Max (10)

KALAND

- | | | | |
|-----|--------------------|------|-----|
| 1. | Darklands | rol. | (-) |
| 2. | Fate-Gates of Dawn | rol. | (1) |
| 3. | Indiana Jones 4. | adv. | (2) |
| 4. | Money Island I. | adv. | (3) |
| 5. | Ultima Underworld | rol. | (4) |
| 6. | Ultima 7. | rol. | (5) |
| 7. | Star Trek | adv. | (6) |
| 8. | Ishar | rol. | (7) |
| 9. | Laura Bow | adv. | (8) |
| 10. | Legend of Kyrandia | rol. | (-) |

ABSZOLÚT 10

1. Sensible Soccer/Renegade
2. Civilisation/Microprose
3. Monkey Island 2/US Gold
4. Premier/Core
5. Falcon/Action 16
6. Championship M./Domark
7. Formula One/Microprose
8. Lure of the Tempress/Virgin
9. Fire and Ice/Mindscape
10. More Lemmings/Psygnosis

PC 10

1. More Lemmings/Psygnosis
2. Indiana Jones/US Gold
3. B17/Microprose
4. Birds of Prey/EA
5. Links 386 Pro/US Gold
6. Monkey Island/US Gold
7. Civilisation/Microprose
8. Star Trek/EA
9. Grand Prix U./Accolade
10. Falcon 3.0/Microprose

Demo 20

1. Guardian Dragon I/Kefrens (1)
2. Hardwired/Crionics'n'Silents (2)
3. Sound Vision/Reflect (5)
4. Odyssey/Alcatraz (3)
5. D.O.S./Andromeda (4)
6. Aabsolute/Soc.Brigade (9)
7. Human Target/Melon Deizgn (7)
8. Maximum Velocity/The Silents(-)
9. Piece Of Mind/Nikki C. (10)
10. S.O.S./Melon Deizgn (12)
11. Wayfarer/Spaceballs (6)
12. Musication/Absolute (-)
13. Multica/Andromeda (11)
14. CDTV Musicdisc/Muffbusters (-)
15. In The Kitchen/Anarchy (16)
16. Deja Vu/Anarchy (-)
17. Linus/Palace (-)
18. Optimum Fuckup/Sanity (15)
19. Point Blank/Andromeda (20)
20. Delirium/Complex (19)

FILM

- | | | |
|-----|-------------------|-----|
| 1. | Nikita | (-) |
| 2. | Hook | (2) |
| 3. | Elemi őszön | (5) |
| 4. | Tökéletes Katona | (-) |
| 5. | White Sand | (-) |
| 6. | Alien 3. | (7) |
| 7. | Halálos fegyver 3 | (8) |
| 8. | Flatliners | (9) |
| 9. | Dupla dinamit | (-) |
| 10. | Patriot Games | |

Psygnosis

Amikor
többől eg
dnem le
kluzív v
tett tern
szemüv
mával) (



ricát osztogattak mindenkinek. Amint a hangulat a csúcsára hágott, el
Először az Air Supportot
többször is használni kelle
a játék leginkább az Arm
sonlítható, mind stratégia
szempontból, de a játék n
kal manipulál, hanem vor
Frac
Scape technikát alkalmaztak a játékban.
(Amiga/PC) Ezek után a Beast III-at mutatták
be, a
l-re (s
mego
mány
(Amig
lemm
eljutta
A játék aranyos, de semmi extra
(PC/AMIGA). Most pedig (harsona) két új DMA
(fanfárok) játékról számolhatunk. JÖN!
LESZI IGENI LEMMINGS 2! Sétáló-ugráló, ped
dáló (trükköz), futó ugráló, görkorszólyázó,
futó
LINGEK szegényítik majd meg
i logikai játékok. A filmben volt
ges intro, amit csak Termina
hívhatunk. A másik DMA játék
yben egy birodalmi lépegetőt
írál
2. világháborúban. A játékban
gyönyörűen meg van animálva a lépegető! De
ezzel a gépezettel iszonyatos részarátlásokat
vihetünk végbe, gondolom a Lemmings máris
a készíttők agyára mehetek. Oh, ne!

Renegade/Bitmap Brothers

Novemberre tervezik a megjelentetését a
Gods készítői a Chaos Engine-t. A játékról
csak szuperlatívuszokban beszélhetünk, a gra-



fikáról, a sebességről, a sok animációról ami
egyszerre megy végbe a képernyőn. Egy vagy
két játékos is játszhatja a játékot, egy játékos
esetén a computer irányítja a társadat. A cél
16 pályán végigküzdeni magad, ami 4 világot
takar. Egy pályán hamar végig lehet jutni, de
akkor a játékos biztosan kihagyja a felét, és
sok extrát nem vesz fel. Kulcsokat, kapcsolókat
kell keresgelnünk ebben a szuperjó akciójáték-
ban.

Sierra

Bejelentették, hogy egy ideig nem adnak ki új
Amigás szoftvert, mert inkább fejleszteni fogják

az Amigára átirított játékok minőségét. Lássuk hát
a jövőbeli PC-s terveket: King's Quest VI.: Heir
Today, Gone Tomorrow. Roberta Williams és
Jane Jensen garantálják, hogy a hatos rész
lesz a legbonyolultabb a sorozatok közül. A
Zöld Szigetek földjein (összesen 6 sziget lesz),
több kisebb feladatot is megoldhatunk, de ezek
teljesítése nem szükséges ahhoz, hogy a fő



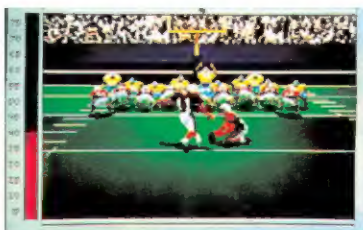
célunkat elérjük, és kiszabadítsuk Casimát a
gonosz Vízier karmai közül. A játéknak több
borejezése is van, attól függően, hogy mekkora
területet fedezett fel a játékos és hány talányt
oldott meg. A Betrayal at Krondor Dinamix leg-
újabb játéka, amely Raymond E Feist Riftwar
novelláin alapul. A könyvből több milliót adtak



el világszerte és a játék is várhatóan sikeres
lesz. Október végén jelenik meg a szerepjáték.
Quarky and Quaysoo's turbo science egy ké-
miai oktatójáték gyerekeknek. Space Quest V.
"The Next Mutation"- Roger Wilco visszatér
mint végzős csillagközi-űrhajó kapitány! Egy
űrgengszert kell végigüldözni a világegyete-
men, aki bio-veszélyes szemetet rak le a gya-
nútlan bolygókon. Screen Antics: Johnny
Castway-t kell megmentenünk egy lakatlan szí-



getről. Több mint 2000 animációs fázist tartal-
maz a játék. Front Page Sports: American
Football (PC), több mint 8000 animációs kép-



kocka megválaszthatod a helyed a lelátón
ahonnan visszanézheted a meccset (9 pozíció.
A játékban lehetsz játékos, edző vagy akár
manager. Jön még PC-re: Red Baron Mission
Builder, RAF in the Pacific (Aces kiegészítő),
World War 2: 1946 (Aces kiegészítő), Laura
Bow 2, The Island of Dr. Brain, Aces Over
Europe, Ecoquest 2 Lost Secerets of the
Rainforest. Várható Amigás játékok: Police
Quest In Pursuit Of The Death Angel, SQ1,
Laura Bow 2, Quest for Glory 1.

Thalamus Europe

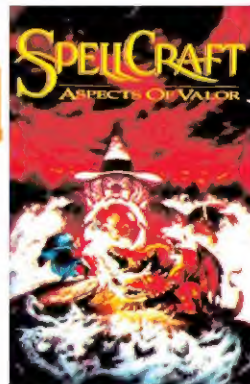
Két játékot jelentet meg karácsonyra: Arsenal
FC - The Computer Game-et és a Beastmas-
tert. Arsenal FC akció és menedzselés egy já-
tékból. Teljes képernyős scrollozó pályá, já-
tékos tulajdonságok, gyönyörű animációk,
nemzetközi státusz és morál, erőnléti és sérü-



lési szintek, állítható lövéserő, digitalizált HAM
állóképek. (Amiga, ST, PC, C-64 + Hivatalos
Arsenal szuvenír minden dobozban) A
Beastmaster egy 300 képernyős kaland/akció-
játék, ahol az állatokkal kell szövetkezned a fe-
ladatok megoldásához. A játék ikonrendszerű,
a Psygnosis Barbarian II-re hasonlít, de jóval
több lehetőséggel és logikai feladatokkal meg-
fűszerezve.

Ubi Soft

Év végére elkészül a B.A.T. II, kegyetlen grafi-
káival, több olyan játékrésszel, amely önmagá-
ban is eladható lenne. A grafikák új építészeti
stílust képviselnek, amelyet "High Tech Para-
dox"-nak hívnak. 200 független karakterrel ta-
lálkozhatunk. Új generációs B.O.B. amelyben
párhuzamos nyelvi fordító is be van építve.



(Amiga/ST/PC) A Spellcraft- Aspects Of Valor
azaz "Világ nélkül nincs mágia, mágia nélkül
nincs világ." Egy másik világban kell megtanul-
nod varázsolni, stratégiázni és győzni.

U.S. Gold

A német Attic cég bejelentette, hogy a Realms of Arkania (Angliában és Amerikában a Dark World néven szerepel majd) szerepjáték sorozatot a U.S. Gold forgalmazhatja Angliában és bizonyos Európai országokban. A sorozat első része a 'Das Schwarze Auge' azaz a Blade Of Destiny c. játék lesz. Új, eddig ismeretlen karaktertípusok jelentek meg, mint pl: Amazon, Bohóc, Norbadian, Moha (és Páfrány), Novadi, Vadász, Zsoldos, Boszi, Thorwalian. Új alaptulajdonság a bátorság. A negatív tulajdonságok is szerepet játszanak: pénzsóvárság, babonaság, félelmek és fóbák. Közel 100 féle skill létezik, 200 különböző varázslat, rituálé és ima létezik. A Crusaders Of The Dark Savant Amigára novemberre, PC-re októberben jelenik meg. Amiga tulajdonosok az Indiana Jones 4. részét októbertől nyúzhatják. Flashback a Delphine Software legújabb játéka. Az összképet tekintve, olyan mint az Another World továbbfejlesztett változata, habár ez a történet nem a második rész. Karaktereket lehet kilőrizni, ismeretlen tárgyak használatára kell rájönni, pénzt lehet majd keresni. Zoomolások,



animált nagyítások és visszajátzások teszik majd filmszerűvé a játékot. A év végére lesz kész Amigára és PC-re a játék. Street Fighter



II. (Capcom) hatalmas siker a pénzbedobós automaták körében. '92 karácsonyára mi is élvezhetjük ezt a szuper verekedős játékot C-64-en, ST-n, Amigán és PC-n. A Free D.C! egy beszélő mozszerű kalandjáték, amely 20 megabyte-nyi képet és beszédet tartalmaz. A játékot Kellyn Beck színész-rendező tervezte, aki olyan platina játékok tervezésében működött közre, mint a Defender Of The Crown, Rocket Ranger és a Centurion. Az egyik legszebb játék a shown a Chronicles Of The Legends Of Valour vol1: The Dawning címet viseli. A játék Ultima Underworld stílusát követi, de sokkal szebb és gyorsabb nála. A fő attrakció az, hogy Amigán kezdték el a program fejlesztését, PC-re ST/E és Atari Falconra is elkészül. Ebben a világban a karaktereknek van foglalkozása, háza és személyisége. Ha örülni gyilkolászunk, a rokonok bosszút állhatnak! Nem

csak egy 'fonalat' lehet követni a játékban. Novemberre készül el a játék, ahol sok szörnyet először Ray-Trace-ing technikával készítették el. A New World Computing folytatja a sikersorozatát a Might and Magic-ot. A négyes rész meglepően hasonlít a hármashoz, de a



grafikára nem lehet panasz...

Virgin Games

Dune II: The Battle for Arrakis, a Westwood Studios legújabb programja. A három fő vonalon egyikéhez tartozunk (Atreidesekhez, Ordosokhoz vagy Harkonnenekhez), célunk



csak egy lehet: a bolygó legértékesebb kincsét kell megszerezni, a Fűszert. Stratégia: legyártani és menedzselni kell gyárat, katonai és civil egységeket. Harc esetén külön-külön kell



irányítani az egyes egységeket. Sok szép animáció és digitalizált beszéd teszi még jobbá ezt a játékot. (Amiga/PC). The Seventh Guest volt az a program amely a legnagyobb feltűnést keltette a shown. Megszületett az első olyan kalandjáték, amely túlhaladja a hihetetlen 550 Megabyte-ot, s így a játék csak két CD-re fér fel. Már látom a kódos jövőt: Please insert CD 2. De a játékot nem lehet szarkasztikus szemmel nézni. Ez a legszebb PC-s játék amit valaha is láttam. Gyönyörű, 256 színű

Ray-trace technikával készült képek. Egy elátkozott házban kell logikai feladatokat megoldanunk. 360 fokban foroghatunk körbe, és a mozgás a szobákban olyan, mintha ténylegesen lépkednénk a 3D-s Ray-Trace világban. CD zene, hangok. Sajnos úgy láttam, a 486-os sebessége éppen hogy megfelelt. A CD töltési sebessége sajnos korláta a maximális élvezetnek. December a várható megjelenés. Szeptemberben vagy októberben jelenik meg: Archer MacLean's Pool (Amiga/ST), The Legend Of Kyrandia (Amiga/PC), Jimmy White's Snooker (PC), KGB Amiga/PC, McKids (Amiga/ST), Reach for the Skies (PC/ST/Amiga), Rookies: (Amiga/ST).

Zeppelin Games:

Novemberre a következő játékokat tervezik: C64 -Arnie II, International Tennis, Round the Bend, Neighbours. Amiga/ST: Santa Christmas Capers, American Tag Team Wrestling, International 5-a-side football, Sink or Swim.

Röviden (?) ennyit a cégek karácsonyi kínálatából, remélem mindenki talált magának csemegetni valót. De ne féljete, maradt még friss hír a következő számokra is! Legvégül egy csoportképet láthattok a GURU szerkesztőiről (Masell&Shy), akik szoros barátságot kötöttek Mr. James Poddal, (hiszen fegyver is volt nála..) aki ugyancsak meglátogatta a kiállítást.

A GURU következő számában a komolyabb rovatok kedvelőinek kedvezünk, mivel a bécsi Amiga World kiállításról közlünk le egy nagyobb lélegzetvételű cikket. Részletesen olvashattok majd az Amiga 4000-ről is, amelynek a világpremierje is ezen a kiállításon volt. A PC tulajdonosok sem maradhatnak kiállítás nélkül, az Exportconsul International szervezésében (ők szervezik az Amiga World Show-kat is) október 22-26 -ig bevásárló jellegű PC-Atari-Amiga Expo lesz Bécsben.

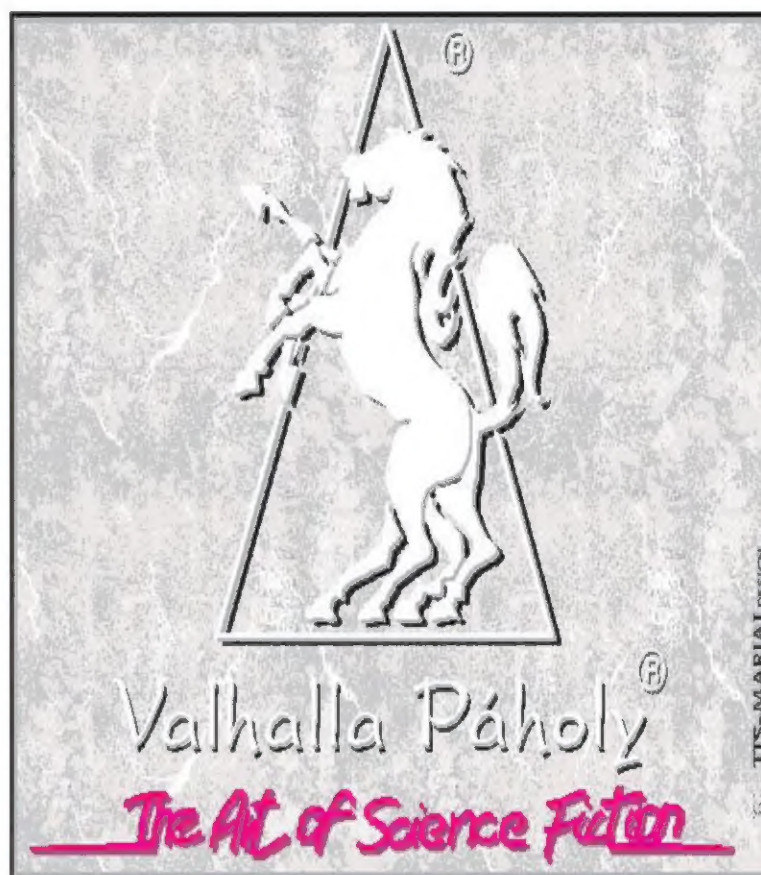
Masell





COMPUTERBILÉMA
TERVEZÉS
ARCIUTATERV
KÉSZÍTÉS
REKLÁMGRAFIKA
DESIGN

1101 Bp., Hungária krt 5-7. Tel/Fax: 1349-329



Olcsóbb lett a GURU ! RENDKÍVÜLI AKCIÓ A GURU ELŐFIZETŐKNEK !!! 11-et fizet, 12-t kap!

Azoknak, akik előfizetik a GURU-t egy évre, a 12 szám csak 1650.- Ft az 1800 helyett. Féléves előfizetőink részére a kedvezmény a fele, tehát 825.- Ft. Eddigi előfizetőink részére a kedvezményeket visszamenőleg biztosítjuk. Köztük eredeti játékprogramokat sorsolunk ki az év végén. Így az előfizetési díjnak akár a háromszorosát is visszanyerheted! Minden rendszeres olvasónknak karácsonyi meglepetés!

A karácsonyi sorsoláson óriási nyeremények, mint A500+, eredeti Játékprogramok és sok más!.

A GURU Amigás lemezújság legújabb (szeptemberi) számát is megrendelheted szerkesztőségünk címén, csak 150.- Ft !!!

GURU pólókat is rendelhetsz szerkesztőségünkötől, ennek ára: 320 Ft + postaköltség (80.- Ft). A GURU régebbi számaiból (92/1-2) még vásárolhatsz a szerkesztőségen keresztül!

Vásároljon Bécsben, Hólek-nél!

Amiga 500	4500.-	Ats
Amiga 500+	5000.-	Ats
3'5 DSDD Disk (100db)	550.-	Ats
3'5 DSHD Disk (100db)	800.-	Ats
5'25 DSDD Disk (100db)	310.-	Ats
5'25 DSHD Disk (100db)	500.-	Ats

Viszonteladónak óriási kedvezmény!

Tel.: 00-43-222-8358284 (Bécs)
06-64-61-589 vagy 06-98-13-235 (Kollócsa)

AKCIÓ!

Amiga 500

~~44.900 Ft helyett~~
40.900 Ft

Amiga 500+

~~54.900 Ft helyett~~
46.900 Ft

Amiga 600

~~54.900 Ft helyett~~
46.900 Ft

Commodore 64

~~14.900 Ft helyett~~
12.900 Ft

ACOMP Számítástechnikai Kft.

1141. Budapest, Álmos vezér útja 17., Tel: 183-1817, Fax: 251-2523

Áraink az ÁFÁ-t tartalmazzák!

Nyitvatartás 9 - 18 óráig, szombaton: 9 - 12 óráig.
Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat!